LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

3 CD! GIOCO COMPLETO IN ITALIANO JUDGE DREDD

Gennaio - n°99 - Edizione CD € 6,70

ESCLUSIVA! AGE OF EMPIRES 3

Il ritorno di un classico della strategia! Ensemble Studios scopre il Nuovo Mondo...

PROVATO! PES 4

Il calcio per PC non è mai stato così bello!

NUOVE INFORMAZIONI! OBLIVION

Bethesda comincia a scoprire le carte del gioco di ruolo che sostituirà Morrowind nel cuore dei fan!

INOLTRE...

Provati Pirates!, Scrapland, The Moment of Silence, The Chronicles of Riddick, I Figli del Nilo E tantissimi altri!

gamesradar.it

9 771125 601007 50099

future games

La vita è guerra e soggiorno in terra straniera, la fama postuma è oblio

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

68 **Sam Fisher torna sui monitor dei computer, più stealth e letale che mai!**

24 GIOCO COMPLETO: JUDGE DREDD: DREDD VS DEATH

L'eroe che è al tempo stesso poliziotto, giudice e carnefice impugna il suo Legislatore per purgare Mega-City One da tutti i malfattori.

18 GUIDA AL CD-ROM

Sul singolo supporto argentato di questo mese troverete l'eccellente demo del capolavoro Konami, *Pro Evolution Soccer 4*! Inoltre, vi aspettano il divertente platform natalizio di *Santa Claus in Trouble... Again!* e il demo di *Zoo Tycoon 2*.

22 GUIDA AL DVD

Sul DVD trovano spazio anche la magnifica mezza-vampira di *BloodRayne 2*, gli antichi egizi de *I Figli del Nilo*, il solitario eroe vendicatore di *The Punisher*, le schiere pronte alla battaglia di *Alexander* e i campioni di *Ski Alpin 2005*, oltre alla solita valanga di Mod, Add on, Patch e Shareware.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

SOMMARIO

NUMERO 99
GENNAIO 2005

SCOOP

ANTEPRIME

SPECIALI

RUBRICHE

HARDWARE

PER GIOCARE MEGLIO

QUESTO MESE GMC PARLA DI

LE PROVE DI QUESTO MESE

GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

Sid Meier's Pirates! – pag. 88

Pro Evolution Soccer 4 – pag. 92

Escape from Butcher Bay – pag. 96

FUTURE MEDIA ITALY

DIRETTORE RESPONSABILE
Andrea "Il Conte" Minini Saldini
Gorman@futuremediaitaly.it

SENIOR EDITOR
Paolo "Battesimo" Paglianti
paolo.paglianti@futuremediaitaly.it

DEPUTY EDITOR
Massimiliano "Il ritorno del segretario" Rovati

DEPUTY EDITOR CD
Alessandro "Artificiere" Polli

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola "Praga" Eraldi

CORPO REDAZIONALE
Stefano "Fantasma" Merlini, Alberto "Discorso impegnato" Falchi, Claudio "Edizione speciale" Tradardi, Carlo "Ironico" Barone, Raffaello "Tamboletto di Aragorn" Russani, Luca "Impiegabile" Spinelli, Gianluca "Scanetto" Loggia

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Monica "Cenerentola" Sotgiu

FOTOGRAFO
Alessia Montanari

HANNO COLLABORATO
Paolo "Informazione preziosa" Dente, Vincenzo "Otto pagine di sofferenza" Beretta, Primoz "Pronto intervento" Skulj, Matteo "JFK" Bittanti, Alessandro "Manageriale" Galli, Gianluca "Il doppio" Tosca, Marcello "Password" Cirillo, Marco "Non più solo Ripper" Andreoli, Nemesis, Cirula Pavesi, Emanuele "Università" Salvetta, Roberto "Uomo della pioggia" Camisana, Matteo "Barbatrucco" Pavesi, Fabio "Il ginocchio" Paglianti, Yuri "Con la lettera" Abietti, Luca "Spremuto" Chichizola, Silvia "Miraggio" Mungo, Mauro "In Rete" Ball, Davide "Fotografie" Giulivi, Paolo "Cellulare" Cupola, Andrea Giongiani, Claudio "Disegno" Villa, Simone "Scrapland" Soletta, Simone "Akira" Trimarchi, Mattia "L'altezza non è tutto" Ravanelli, Elisa "Castana chiara" Leoxan, Christian "Parable" Boscolo, Fiodor "Thespian" Tonti, Marco Accordi

PUBBLICITÀ Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. - Fax 02/25706378
DIRETTORE VENDITE Marco Bertolotti
TRAFFICO Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Enrica Tarenzi
traffico@futuremediaitaly.it
AGENZIE TERRITORIALI:
NUEVACOM S.r.l. - Via Domenico Sansotta, 97
00144 Roma - Tel. 06/52205210 - fax. 06/52277082
NEWMEDIA NETWORK S.r.l. - Centro Direzionale Isola F11 80143 Napoli
Tel. 081/7345479 - fax 081/7345075

EDITORE Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. - Fax 02/26005520 www.futuremediaitaly.it

AMMINISTRATORE DELEGATO Bernardo Notarangelo
PUBLISHING DIRECTOR Andrea Minini Saldini
DIREZIONE AMMINISTRATIVA Clara Gazzola, Maurizio Giraud
RESPONSABILE DIFFUSIONE Anna Tedone
PRODUZIONE Federica Rossi, Elena Romanato

Pubblicazione mensile registrata
al tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale –
D.L.353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia edizione CD Euro 6,70
Una copia edizione DVD Euro 7,70
Una copia edizione BUDGET Euro 4,80

ABBONAMENTI
Un anno (13 numeri) edizione CD Euro 67,00
Un anno (13 numeri) edizione DVD Euro 77,00
Un anno (13 numeri) edizione senza CD/DVD Euro 39,00
Inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versarlo sul c/c postale n. 42950203 intestato a Future Media Italy S.p.A.
via Asiago 45 - 20128 Milano
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail abbonamentigmc@futuremediaitaly.it

ARRETRATI
Prezzo di copertina + Euro 4,00 per spese di spedizione
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail arretratigmc@futuremediaitaly.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine 90 giorni

STAMPA Mazzucchelli S.P.A. -Via Cà Bertoncina, 37/39/41
24068 Seriate (BG)
DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA ITALIA
Parrini & C. SpA - Viale Forlanini n.23 - 20134 Milano
Via Viterchiano n. 81 - 00189 Roma

Certificato n. 5399 del 2/12/2004 diffusione media pagata anno 2003 copie 68.186

Future Media Italy è parte di The Future Network plc

The Future Network plc è quotata alla London Stock Exchange (simbolo: FNET)

Chairman: Roger Parry
Chief Executive: Greg Ingham
Finance Director: John Bowman
Tel +44 1225 44 32 44

www.thefuturenetwork.plc.uk

Bath – London – Los Angeles – Milan
New York – Paris – San Francisco

ANNO NUOVO...

Il 2004 se ne va, lasciandoci in dote nuovi motori grafici capaci di far rimanere a bocca aperta. Negli ultimi dodici mesi, *Far Cry*, *Doom 3* e *Half-Life 2* hanno contribuito a ridefinire, una volta per tutte, quelle che sono le aspettative per un videogioco moderno su computer. È lecito attendersi, quindi, che il 2005 porti un'infornata di produzioni basate sulle creazioni di Crytek, id Software e Valve.

Il gioco su PC, però, non si ferma fortunatamente agli sparatutto in prima persona, ed ecco che all'orizzonte iniziano a profilarsi nuovi titoli su cui sognare nei mesi a venire. *Oblivion* e *Age of Empires III* sono fra i più eclatanti e, in questo numero, GMC vi garantisce un posto in prima fila per conoscere tutto quello che, a oggi, è dato sapere sulle nuove creature di Bethesda ed Ensemble Studios.

L'anno appena trascorso ha anche segnato l'ingresso in pompa magna della distribuzione digitale diretta per il nostro hobby preferito. Valve, con la sua piattaforma Steam, si è attirata le ire di tutti coloro che hanno avuto problemi nell'attivare *Half-Life 2*, ma ha avuto anche l'indiscutibile merito di fare da rompighiaccio, con un vero e proprio pezzo da novanta. Per ora, reali benefici non ne abbiamo constatati; ci auguriamo, però, che nel 2005 qualcun altro voglia fare il grande passo, accompagnandolo auspicabilmente a quella riduzione dei prezzi che la logica vorrebbe vedere associata a un sistema di distribuzione privo di intermediari.

Molte attese, dunque. Attese che per noi di GMC non possono che concentrarsi (concedeteci la scarsa modestia) sul vero evento del 2005: il numero 100 della nostra rivista, che terremo a battesimo fra un mesetto. Per le celebrazioni del caso, l'appuntamento è sul prossimo numero. Non fatevelo scappare!

Con i migliori auguri per l'anno nuovo da parte di tutta la redazione, buona lettura e buon divertimento!

Andrea Minini Saldini
gorman@futuremediaitaly.it

LA POSTA IN GIOCO

L'affascinante Nemesis risponde ai nostri lettori: se vogliamo scriverle, l'indirizzo è, come al solito: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano.** Oppure mandiamole una E-Mail all'indirizzo di posta elettronica: **nemesis@futuremediaitaly.it**.

IN BREVE

Carissima Nemesis, sono un appassionato lettore di Giochi per il Mio Computer e ne colleziono tutti i numeri dal primo. Vorrei in regalo, in cambio, *Trainz* o *The Sims*, masterizzati. Ti prego avvera il mio desiderio.
Aspetto la risposta.
Luca

Ehm, Luca... Ti faccio i miei complimenti per la fedeltà dimostrata a GMC, ma credo proprio che piratare dei giochi per ricompensarti non sarebbe in linea con la politica aziendale (o la legge, in effetti). Però, magari, potrebbe succedere che uno dei titoli che ti piacerebbe ricevere venga allegato a un numero futuro.

Nemesis, se i videogame sono davvero una forma d'arte come lo è il cinema, perché non premiarli nella stessa maniera, ovvero con qualcosa di simile ai Golden Globe o agli Academy Awards (Oscar per intenderci)? So che un premio del genere esiste già, ma intendo qualcosa di organizzato da GMC.
Sir Triggio, Dark Elf

Perche no, in effetti? Potrebbe essere carino fare qualcosa del genere, anche se richiede un po' di organizzazione. Lascia che ci pensi su per un po', e vedrò di escogitare qualcosa da proporre ai capi!

Per quel che ne so, *Fable* è uscito solo per Xbox. Viste le circostanze, e non trovando uno straccio di notizia in mento sulla

LA VOCE DEI LETTORI

Il successo della nostra iniziativa volta a dar voce alle prove scritte dai lettori continua. Il flusso di lettere e mail è ormai inarrestabile. Anche questo mese, le vostre idee troveranno spazio sulle pagine di GMC e potrete leggere le prove scritte da voi a pagina 135. Continuate a spedirle, il vostro giudizio apparirà presto su GMC! L'indirizzo è sempre lo stesso: GMC, via Asiago 45 - 20128 Milano, oppure nemesis@futuremediaitaly.it!

GTA: Vice City, Singles, Midnight Nowhere: in comune hanno i temi scabrosi, non la qualità.

GMC RIVISTA ISTITUZIONALE?
Cara Nemesis,
sfogliando i numeri passati della "nostra" rivista (perdonerai se la sento anche un po' mia), tre elementi mi hanno fatto riflettere:
a) Siamo il mensile specializzato che ha dedicato meno spazio, rispetto a tutti gli altri, a *Singles: Flirt Up Your Life!* e ai suoi nudi;
b) Nel numero di novembre sembri ritenere diseducativi i videogiochi a base di sesso e critichi bonariamente, ma con tono un po' moralista, il giovane autore di una lettera che proponeva un videogame il cui scopo era "darci dentro";
c) Su quello di dicembre il recensore di *Midnight Nowhere* scrive di essere rimasto disgustato dalla morbosità di certe situazioni.
Ora, tutto ciò è perfettamente comprensibile e spiegabile. Abbiamo dato poco spazio ai nudi di *Singles* perché erano un mezzo troppo facile per avere visibilità, attrattiva e vendite (e GMC non ne ha bisogno).
Hai criticato chi ha proposto il videogioco del "darci dentro" perché questo risponde alle tue convinzioni e perché questa è, in fin dei conti, la tua opinione. Stesso discorso per quanto riguarda la recensione di *Midnight Nowhere*.
Personalmente, ritengo che il sesso e talvolta anche la violenza, quando non rappresentino elementi strumentali o specchietti per le allodole per coprire un gioco mediocre, possano dare qualcosa in più a un'opera videoludica: renderla più viva, controcorrente, fuori dalle regole, meno omologata, politicamente scorretta in modo salutare. Non a caso, il mio videogioco preferito di tutti i tempi è *Duke Nukem 3D*.
Ecco, non vorrei che GMC, con i suoi buoni risultati di vendita (tali da renderla "la rivista di videogiochi più venduta in Italia"), diventasse quello che il TG1 è per i telegiornali nazionali: la voce ufficiale, istituzionale.

Vedere *Far Cry* al livello qualitativo minimo aiuterebbe a giudicare meglio i pregi artistici della grafica?

E "pallosa", aggiungo.
Conservate (anzi conserviamo, visto che ho detto che GMC è anche mia) un po' di sana follia... Rassicuratemi!

PARAMECIO

Caro Paramecio, sei fortunato: stai per ricevere addirittura due risposte alla tua perplessità – e, siccome le signore passano prima, inizio io.
Forse hai ragione nel definirmi un po' moralista (e anche bacchettona, suvvia), ma ho una spiegazione. Per quanto mi riguarda, la pornografia è tutt'altro che un passatempo sano. Sono convinta che gli occhi con cui mi guarda un avido consumatore di pornografia non cerchino una persona, sotto i vestiti, ma un pezzo di carne. Spero che non sia necessario spiegare perché e percome la cosa mi fa tanto ribrezzo quanto paura, né il perché io non voglia assolutamente incentivare il passatempo in questione.
Non mi metterò a fare campagne contro eventuali giochi "veramente" porno, dovessero arrivare sul mercato, ma non chiedetemi di elogiarli o sostenerli in alcun modo.
E ora, dopo la mia manfrina moralista, passiamo all'ospite d'onore: Mr. Paolo Paglianti!

Ciao Paramecio,
mi sento di rassicurarti. GMC non è né moralista, né tanto meno "ufficiale" o "istituzionale". In primo luogo perché non esiste un "potere" a cui rendere conto (come, invece, succede nel tuo esempio sul TG1, che secondo te "risponde" al potere politico). I giochi per PC non "appartengono" in toto a qualcuno, ogni sviluppatore è libero di creare il proprio prodotto e i distributori italiani possono importare i titoli che preferiscono, senza vincoli. In secondo luogo, perché quando i giochi entrano nel "campo minato" della pubblica decenza, per partito preso non lo consideriamo un fattore determinante per la votazione o il giudizio, né in un senso, né nell'altro.
Ti faccio un esempio. In *GTA: Vice City* il protagonista, oltre a tutte le azioni criminali disponibili, per recuperare energia deve portare a bordo di un'auto una prostituta, e "darci dentro". In più, dopo la "prestazione", può riempire di botte la lucciola, per recuperare i soldi. Se avessimo considerato il titolo dal punto di vista della morale, *GTA* non avrebbe preso né 9 con tanto di bollino "Gioco del mese" (il massimo voto di GMC), né una copertina sull'anteprima, non ti pare?
Il fatto è che alcuni videogiochi, come *Singles* o l'ultimo *Lula*, puntano sul porno o sull'erotismo per cercare di emergere, quando pensano di non riuscirci per altri meriti. Poi, intendiamoci, definire "porno" *Lula* o *Singles* è quasi ridicolo: considera cosa si potrebbe fare con la grafica iper-realistica disponibile oggigiorno, se qualcuno volesse davvero creare un gioco pornografico. Altro che i poligoni di *Singles*, mi viene da dire!
Infine, per *Midnight Nowhere*, non si tratta di "essere bacchettoni". Nel titolo in questione, come scritto nella recensione, devi infilare la mano in un cadavere allo scopo di recuperare un oggetto fondamentale per proseguire. L'oggetto si trova nel cadavere solo per "colpire" il giocatore, senza nessun altro senso, e lo shock fine a se stesso è raramente qualcosa di apprezzabile. Di conseguenza, penso che il giudizio espresso non sia del tutto corretto.
Ciao.

Paolo Paglianti

RIDUZIONE AI MINIMI TERMINI
Cara Nemesis,
vorrei fare una proposta. Quando pubblicate le recensioni, ci mostrate sempre la grafica al livello di dettaglio più elevato, e la giudicate in base a quanto è bella e spettacolare quando si possono attivare tutte le opzioni. Non c'è niente di male in questo, però credo che, così facendo, non si valuti "la grafica", ma solo "la tecnologia grafica": quanti poligoni al secondo riesce a tirare fuori la scheda, quanta memoria è stata usata per le texture e così via.
Secondo me, sarebbe più giusto e più veritiero valutare la grafica al livello minimo: praticamente, qualunque gioco recente è bello e realistico se fatto girare a 1600x1200 con l'AntiAliasing, eccetera. È quando lo vedi a 640x480, però, che sei veramente in grado di valutare la qualità del lavoro degli artisti. Se un titolo è gradevole anche così, allora si merita davvero un voto alto.
Penso che, in questo modo, ci sarebbero due vantaggi: primo, sarebbe più "onesto" nei confronti di chi non dispone di un computer potentissimo, a cui verrebbe risparmiata la delusione di scoprire che la grafica meravigliosa di cui avete scritto voi, sul suo computer non è poi tanto spettacolare. Poi, diventerebbe possibile fare paragoni credibili anche tra giochi usciti a distanza di anni: che voto dareste a *Far Cry*, giocandoci a 640x480, senza gli effetti? E al secondo *Broken Sword*?

The_Gio [KLF]

The_Gio, la tua idea è senz'altro interessante e, in parte, la applichiamo nei "Requisiti di Sistema", valutando come gira il gioco sulle varie configurazioni. Quello che mi pare di capire tu intenda, però, è più radicale – forse anche troppo.
È vero che sarebbe più semplice valutare il "valore artistico" di qualche elemento della grafica, facendo come suggerisci. Però, sarebbe anche scorretto nei confronti dei titoli più

IN BREVE

vostra rivista, taglio corto: credi che uscirà mai per Windows? Affido questa domanda, senza risposta già da maggio (o addirittura aprile), alle tue mani.
Saluti,
Hirow

Hirow, la ragione per cui non hai letto ancora nulla è che, semplicemente, non vi sono certezze in merito. Lionhead, lo studio che ha realizzato *Fable*, ha assicurato di volerlo portare anche su PC, ma il progetto non è stato ufficialmente annunciato. Personalmente, comunque, scommetterei che arriverà, e anche piuttosto presto.

Inossidabile Nemesis, una buona notizia per tutti coloro che, come il sottoscritto, preferiscono ancora i cari vecchi newsgroup ai più moderni forum. È nato su Usenet un luogo per discutere delle riviste come la vostra, che trattano di giochi ma, soprattutto, li allegano. Il newsgroup in questione si chiama **it-alt.giochi.riviste.pc**, è dedicato proprio a riviste e allegati, e si può leggere con qualunque lettore di newsgroup (anche Outlook Express).
G

Caro G, ti ringrazio per la segnalazione, che giro prontamente agli altri lettori.

Cara Nemesis,
nella soluzione di *GTA: Vice City* è scritto che non si sa cosa ci sia nei pacchetti speciali, ma noi, dopo un'accurata ricerca (cioè per caso) abbiamo risolto l'enigma: è droga! Cosa ci si poteva aspettare da uno come Tommy Vercetti?
Si trova nella stanza dell'Hotel Ocean View, al secondo piano.
Cosa abbiamo vinto?
giu_berna e niEddie

Ragazzi, questa sì che è una notizia *stupefacente*! Complimenti per l'accurata ricerca (anche se era casuale): il vostro premio è... l'aver risolto il mistero, direi.

Ho letto in Rete che *Half-Life 2* si può giocare solo dopo l'apposita registrazione sul sito di Valve... così ho pensato: è mai possibile che una qualsiasi persona che

LETTERA DEL MESE

GIOCHI COMPUTER

QUALE CRITICA PER I VIDEOGIOCHI?

Meravigliosa Nemesis,
dopo quasi trent'anni di passione videoludica (iniziata con lo storico Atari 2600!) e altrettanti di amore per il cinema, leggere alcune delle lettere che hai pubblicato negli ultimi mesi mi ha fatto cercare di tracciare paralleli tra i miei grandi amori. O meglio, tra il modo in cui vengono, rispettivamente, trattati dalla stampa. Perlomeno, questo è quello che ho provato a fare: perché, alla fine, ho deciso che le differenze sono molto più rilevanti delle somiglianze, con buona pace di chi pensa che *Call of Duty* meriti l'Oscar e che *Painkiller* dovrebbe essere esposto al Museo d'Arte Moderna di New York.
È vero che tanto i giochi, quanto le pellicole sono in grado di trasmettere emozioni, così come è vero che le produzioni "importanti" degli uni e delle altre costano come comprarsi una piccola città africana – e che, a volte, progetti realizzati con tre soldi finiscono per essere migliori di quei monumenti alla spendaccioneria. Però le somiglianze finiscono qui. A distanza di decine d'anni, continuano a essere pubblicate analisi e critiche di film (classici o meno), mentre i videogiochi scompaiono dall'orizzonte della stampa appena escono. C'è gente che trascorre la vita a studiare l'uso delle ombre di Bergman – mentre quelle di *Doom 3* vengono criticate perché la torcia è scomoda. E non mi metto neanche a trattare della percezione del pubblico: salvo, forse, i più scatenati cinefili, nessuno si mette a litigare per decidere se è più bello "Casablanca" o "Arancia Meccanica".
Anche a me piace pensare che i giochi siano una forma d'arte, in qualche modo. Però, credo che, se davvero lo sono, debbano ancora percorrere molta strada prima di essere riconosciuti come tali. Ed è una strada che passa anche dalle riviste specializzate come GMC.

Cesare

Nonostante storie epiche come *Call of Duty* – che in film, avrebbero forse meritato l'Oscar – i videogiochi sono ancora immaturi.

Carissimo Cesare,
quanto sostieni è piuttosto interessante, e credo che stia diventando una riflessione condivisa da più parti. Siccome vorrei evitare di fare sempre la maestrina, mi limito a offrirti una mia considerazione, lasciando agli altri lettori il compito andare più a fondo nel discorso.
Dal mio punto di vista, il problema è, fondamentalmente, che i videogiochi sono visti da più parti come qualcosa che deve semplicemente essere acquistato e consumato. Diciamo che, se dovessi paragonarli a un altro media, non sceglierei certamente il cinema, ma piuttosto la televisione – come questa, prevedono perlopiù uno sfruttamento rapido, senza troppi problemi e analisi.
Hai ragione quando scrivi che la strada verso la "maturità" dei videogiochi passa anche dalla critica degli stessi e da GMC, ma trovo che noi si possa essere, tutt'al più, una stazione sul percorso, non uno dei piloti. Chi sceglie il tragitto sono gli sviluppatori, gli editori e i giocatori – finché questi ultimi trascureranno allegramente i titoli meno "commerciali", i primi due non vorranno certo perdere tempo e denaro a produrli. Noi possiamo segnalare le gemme imprevedibili, ma metterci a scimmiottare i critici d'arte non le renderà certamente dei successi commerciali.

L'AUTORE DELLA LETTERA DEL MESE RICEVERÀ UN SIMPATICO OMAGGIO.

recenti, i cui disegnatori e sviluppatori di livelli si basano spesso anche sugli effetti resi disponibili dalla tecnologia impiegata, per decidere come compiere il loro lavoro.
Per fare un esempio: immaginati che lo stesso gioco venga realizzato in due versioni, una che prevede il bump mapping per dare più realismo agli oggetti, e una che ne fa a meno. Se tu disattivassi l'opzione, la prima versione risulterebbe sicuramente più brutta, perché gli artisti hanno speso buona parte del loro tempo per disegnare elementi che non vedi. Portando alle estreme conseguenze il tuo discorso, ti ritroveresti quasi certamente a ritenere tutti i giochi vecchi più belli di quelli nuovi, semplicemente perché questi ultimi sono fatti prevedendo un certo tipo di visualizzazione.
Anzi, per essere ancora più estremi: immaginati una foto in bianco e nero, e una a colori in cui cancelli tutte le parti che non sono bianche o nere – quale delle due è più bella?
D'altra parte, forse la tua idea potrebbe essere efficace per valutare gli altri elementi di un titolo.

INAUDITA FEROCIA
Cara Nemesis,
leggendo la recensione di *Torrente* (e di un altro gioco di guerra, di cui non ricordo il nome e che ha preso 3), mi è sorto un dubbio. Si possono attribuire voti così bassi?
Non dico che sia illegale, però compromette le vendite di quei titoli. Magari, 1.000 persone che hanno

Quando un gioco ci delude, come è successo per *Torrente*, assegnare un voto basso è un imperativo morale.

ATTENZIONE!
Ricordiamo di non inviare in redazione lettere contenenti denaro contante o francobolli, per una eventuale risposta. Purtroppo non è possibile evadere la corrispondenza personalmente!

IMPORTANTE!
Non trovi GMC nella tua edicola di fiducia? Segnalaci il problema all'indirizzo http://edicola.futuremediaitaly.it. Faremo il possibile perché questo non accada in futuro.

Il nostro lettore Elettricomane ci ha inviato un'immagine del suo team sponsorizzato, scrivendo: "Sicuramente è una squadra vincente".

Nonostante tutta la (forse inutile) violenza di *Manhunt*, non c'è nessuna prova del fatto che abbia istigato degli omicidi.

acquistato GMC li volevano prendere ma, vedendo la valutazione, hanno poi rinunciato. Certo, scrivere che un gioco è bello, quando in realtà non lo è, sarebbe ingiusto, però secondo me si dovrebbe essere meno duri, soprattutto con i giochi che vengono normalmente valutati in modo più positivo. Un esempio è *Big Mutha Truckers*, cui voi avete dato 4 e che ha ricevuto 7 o anche 8 in molte altre recensioni.
Non intendo sostenere che una simile "umiliazione" mandi in fallimento l'intera azienda, ma sicuramente abbassa le vendite di qualche centinaio, o migliaio di unità.
E per certe case software contano anche quei "pochi". Con questo, non voglio criticare il tanto discusso argomento delle votazioni, ma mi è sembrato un po' ingiusto. Magari il gioco è brutto, ma l'impegno, comunque, c'è: tante persone ci lavorano sopra e se il gioco vende 4 copie, non se ne fanno niente. Saluti

Baboy

PS: Potreste pubblicare l'indirizzo del primo (e forse tuttora unico) clan italiano di *Trackmania*, il TMI (*TrackMania* Italia)? È **http://tmi.altervista.org**.

Baboy, il problema che sollevi ha due facce. Da una parte, noi svolgiamo un servizio a favore dei lettori, segnalando i titoli per cui riteniamo valga la pena di spendere dei soldi e, sotto questa prospettiva, i voti bassi sono sacrosanti. Non ti arrabbieresti, ritrovandoti in mano un gioco da 3, a cui però noi abbiamo dato 6 o 7? Dall'altra parte, è vero che (salvo in qualche caso) il prodotto è comunque nato dalla passione e dallo sforzo di persone reali, e dispiace sempre dover riconoscere che hanno fallito. Ciò che possiamo fare, noi di GMC, è evitare di infierire quando è evidente che ci hanno davvero provato, e augurare miglior successo per la volta dopo.

VIDEOGIOCHI ASSASSINI

Cara Nemesis,
scrivo a proposito di una questione che, a parer mio, avrebbe dovuto trovare una soluzione parecchio tempo addietro. Vorrei parlarti della violenza nei videogiochi, il cui emblema ufficiale è divenuto quello di Rockstar Games. Io stesso ho provato *GTA: Vice City*, uno dei titoli realizzati da questi sviluppatori, e mi è piaciuto molto. Quando, però, ho letto vari articoli (non solo vostri) sugli episodi di violenza reale ispirati a realizzazioni come, per l'appunto, *Vice City*, ogni volta che vi rigiocavo lo guardavo in modo diverso, rendendomi conto di aspetti a cui, nell'entusiasmo iniziale, non avevo prestato attenzione. Cosciente del fatto che quel videogioco aveva ispirato degli omicidi, alla fine l'ho riposto sullo scaffale. Recentemente, Rockstar ha pubblicato *Manhunt*, un titolo anche più violento di *Vice City* e che ha causato numerosi omicidi da parte di ragazzi. Rockstar ha pagato numerose multe relative a questi due giochi, ma non si è arresa e ora intende commercializzare il nuovo *GTA: San Andreas*, un altro prodotto molto violento. Ora, cara Nemesis, arriviamo alla mia domanda: dopo tutti questi casi di violenza (reale), a chi bisogna attribuire la colpa? A Rockstar Games o, in generale, a tutte le case di software produttrici di giochi che hanno ispirato casi di violenza e qualche (non raro) omicidio? Ai ragazzi che hanno commesso i crimini, oppure ai videogiocatori che, nonostante l'accaduto, continuano a divertirsi con certi titoli, mostrando un atteggiamento del tipo "Tanto a me non può succedere"? Ma questi ultimi non si rendono conto che quei ragazzi, quando hanno acquistato i titoli "incriminati", non pensavano certo a cosa li avrebbero portati, e che se continuano a giocarci, Rockstar e altre case continueranno a produrre titoli che potrebbero scatenare altro dolore? Intanto, le prenotazioni per *San Andreas* crescono a dismisura e fanno pensare a un nuovo record di vendite. A questo punto, vorrei il tuo parere.

Nexos

PS: Ne approfitto per rendere omaggio a chi è rimasto vittima di un videogioco.

Carissimo Nexos, innanzitutto una domanda: come fai a dichiarare con tanta certezza che gli episodi di violenza che menzioni sono stati causati da videogiochi? Non trovi scorretto dare per assodata un'ipotesi che, invece, è ancora tutta da dimostrare? Tu sostieni che "*Manhunt* ha causato numerosi omicidi da parte di ragazzi", come se stessi enunciando una verità inconfutabile, ma le cose non sono affatto così semplici. E scusami, ma il tuo post scriptum mi fa accapponare la pelle: questa notte sognerò che qualcuno dei videogiochi che ho in camera si animi e venga a uccidermi. Infine, anche nell'ipotesi (che non condivido affatto) che qualcuno abbia compiuto un gesto folle perché ispirato da un videogioco, non posso credere nemmeno per un istante che si tratti di una sorta di lavaggio del cervello, che fa sì che un ragazzo perfettamente normale, dopo aver giocato mezz'ora a *Manhunt* si alzi stile zombi e vada in cucina a prendere il coltello.
Mi spiace davvero, Nexos, ma non posso in nessun modo approvare ciò che sostieni.

IN BREVE

acquisti il titolo in questione, pur non possedendo Internet, si ritrovi senza riuscire a giocare?
Luxor – 87 –

Luxor, temo proprio che sia davvero così. D'altra parte, tu dici di aver trovato la notizia in Rete, quindi hai un collegamento - di che ti preoccupi, dunque?

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, ci accontentiamo di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Andrea Setti, Aris, Bartok or bk88, GEAR-MATT, Melkiorr, Moreno.shark, Nuno, Paveman, Pistorun85, Poldino, prof. Oliviero Piccinelli, Shin0O.

L'INDIRIZZO GIUSTO

Per la comodità di tutti i lettori intenzionati a scrivere delle e-mail a GMC, ecco riassunte le rubriche, con i relativi indirizzi :

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis) nemesis@futuremediaitaly.it

L'angolo di MBF
(per discutere con il "filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda)
matteo.bittanti@futuremediaitaly.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@futuremediaitaly.it

La Posta di [GMC]Kevorkian (per interrogare il Sommo Vate del gioco online)
gmc.kevorkian@futuremediaitaly.it

Annulla, Riprova, Tralascia (per spiegare a Quedex i nostri problemi hardware)
annulla@futuremediaitaly.it

L'ANGOLO DI MBF

Matteo "MBF" Bittanti è il "filosofo" di GMC e cura la rubrica dei Titoli di Coda. In questo spazio, MBF risponde alle missive dei lettori sugli scottanti temi trattati. Se vogliamo dire la nostra, l'indirizzo è: matteo.bittanti@futuremediaitaly.it

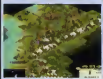
Ciao Matteo,
vorrei esporti, in breve, un mio argomento di riflessione semiseria. Dico così perché, da un lato, i videogiochi sono e, purtroppo, resteranno un argomento di secondo piano nel panorama dell'informazione nazionale e globale. Non potrebbe essere altrimenti, viste le grandi sfide che, volenti o nolenti, ci vedono protagonisti: la lotta contro il terrorismo internazionale, l'economia che cerca nuove strade e non le trova, le malattie che si manifestano, uccidono e scompaiono sconvolgendo l'intero pianeta, i problemi irrisolti, ma non irrisolvibili, dell'Africa e del Sud America. C'è qualcosa che lega tutto questo con i videogiochi e le generazioni future? Penso di sì. Il fatto è che saranno proprio i giovani di oggi a prendere le decisioni domani. Il mio timore, visto che anch'io sono un instancabile giocatore, è che ci si abitui a vivere un rapporto di "sincera" onestà con le macchine, e si perda di vista la complessità e la fondamentale iniquità di certi rapporti sociali. Per questi ultimi, faccio riferimento alle lunghe attese burocratiche per chi deve fare tutto da sé, al fatto che le società aumentino a proprio piacimento le tariffe telefoniche ed energetiche, che esistano diversi scandali che proseguono nei telegiornali come puntate di soap-opera senza che ne venga avviata efficacemente la soluzione, al fatto che a pagare siano sempre i piccoli, mentre i grandi affrontano processi decennali che si concludono quasi inevitabilmente con l'assoluzione. Giocando con il PC ci si sente, ovviamente, più apprezzati dalla "pseudo-umanità" del computer, che non dai nostri colleghi o avversari viventi. Quando giochiamo, diamo per scontato che il computer amministri la giustizia. Lui (perdonami questa personificazione!) sa se quello che facciamo è corretto oppure no, e ci ricompensa o ci punisce di conseguenza. Noi accettiamo la sua sentenza, sapendo che non può essere stata influenzata da fattori esterni. Il nostro capoufficio, invece, può sostenere tranquillamente che ci sbagliamo, anche se abbiamo ragione, e far valere il grado per imporre la propria volontà. Mi chiedo: non c'è il rischio che ciò arrivi a creare e alimentare una filosofia che, tradotta in termini molto semplici e riduttivi, suonerebbe come: "Il computer non bara. Il computer è giusto. Se lo dice il computer, allora è vero" ? Quante volte abbiamo cambiato strategia nell'affrontare un certo tipo di avventura per riuscire a progredire nel gioco, adattandoci alle condizioni che il programma definisce imprescindibili per "vincere" la partita? In termini cari ad Asimov, stiamo già riconoscendo implicitamente al computer una facoltà di giudizio? E quanti di noi, sinceramente, non preferirebbero aver a che fare con la capacità di giudizio di un PC, piuttosto che con un giudice in carne e ossa?
Da un lato, è ovvio, oggi sappiamo di poter contare su una buona dose d'indipendenza della nostra macchina dalle influenze esterne. Ma il Web, inevitabilmente, avanza, così come la molteplicità dei servizi offerti in rete; i primi robot camminano e dirigono orchestre e le frontiere del "gioco" stesso cambiano. Non vorrei che, un giorno non troppo lontano, uno dei Grandi Fratelli che ci forniscono il software decidesse d'influenzare, con un "virus" molto speciale, tutte le risposte che riceviamo. Potrebbe essere lo spunto per un romanzo di fantascienza? Soprattutto, riusciranno i videogiocatori di oggi ad accorgersi del tentativo di plagio?
Terminerei la lettera con la citazione "Ai posteri l'ardua sentenza!", se solo mi fidassi del loro giudizio.
Buona riflessione.

Roberto Quaglia
Quagliatie@interfree.it

Un GdR online come *EverQuest II* aiuta a responsabilizzare il giocatore, insegnandogli che ogni cambiamento dipende essenzialmente dalle sue azioni.

Grazie per la bella lettera, che esula dallo specifico videoludico solo in apparenza. Un caro amico amava sostenere che il videogioco rappresenta la forma più perfetta di meritocrazia: premia solo chi si impegna e non concede favori a nessuno, il che equivale a dire che il "computer non bara". In realtà, tanto nella dimensione digitale, quanto in quella "analogica", i trucchi imperversano e la meritocrazia resta un'utopia. Il dato di fatto incontrovertibile è che la nostra cultura – anche grazie ai videogiochi – è sempre più ludica, ma non per questo più benevola e non credo proprio che la tecnologia, di per sé, sia in grado di aiutarci a migliorare la situazione. Resta il fatto che il videogame ci ricorda che a ogni azione corrisponde una reazione e che l'unico modo di attuare un cambiamento – epocale, come nel caso di *Civilization* o personale, come accade in *EverQuest* – dipende solo da noi. Nel bene e nel male.

GIOCHI COMPUTER

**Prendendo spunto da *Manhunt*, il controverso titolo di Rockstar Games di cui ho trattato sul numero di novembre di GMC nei "Titoli di Coda", Manuele Orlando (manueleorlando@libero.it) scrive: "I videogiochi rappresentano un mondo che noi vorremmo creare o vivere, per appagare i nostri desideri o aspirazioni. Molti giocatori di *Starcraft* non si accontentano di raggiungere l'obiettivo della missione, ma cercano di dar vita a un esercito imponente per schiacciare la razza avversaria; in *SWAT 3* possiamo fermare semplicemente i cattivi imponendo loro di arrendersi... ma una bella scarica di mitra è molto più gratificante; in *Max Payne* diventa quasi una forma d'arte riuscire a uccidere un cattivo con un avvitamento in Bullet Time; nei GdR online troviamo degli utenti che hanno sviluppato all'inverosimile il proprio alter ego, fino a essere temuti perché quasi invincibili e infischiandosene del vero scopo del gioco. Potrei continuare con altri esempi, ma la sostanza è che ognuno di noi cerca di raggiungere, nel videogioco, ciò che nella vita, magari, non riesce a fare. Il problema, quindi, non risiede nel gioco in sé, ma nella scarsa capacità da parte di alcuni soggetti di frenare i propri istinti, i quali non essendo appagati nei mondi virtuali, vengono sfogati nella realtà quotidiana.
È assurdo credere che gli appassionati di sparatutto siano degli aspiranti assassini (non credo che Kevorkian venga in redazione tentando di sparare a tutti i colleghi!) o che i fan dei giochi strategici in tempo reale siano dei pretendenti dominatori del mondo; ma penso che a tutti (ad alcuni meno che ad altri) sia sempre piaciuto essere qualcosa di più, rispetto a ciò che sono." La domanda sorge spontanea: il videogame è una soluzione virtuale – dunque illusoria – alle piccole e grandi frustrazioni quotidiane? Il gioco ci affascina perché simula un mondo controllabile, ben lontano dalla realtà caotica con cui dobbiamo fare i conti?**

Non sappiamo come completare un gioco o risolvere un'avventura? Nessun problema! Mandiamo una lettera a Skulz, all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per Il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano** o una E-Mail a **botta&risposta@futuremediaitaly.it**

Medieval: Total War è un gioco impegnativo, quindi ben venga qualche richiesta di "sporchi" trucchi.

LA PAROLA A SKULZ

La situazione si fa sempre più complessa, soprattutto perché i generi videoludici tendono a mischiarsi in maniera quanto mai caotica. Uno non fa in tempo a entrare in modalità seria con il ladro Garrett, che subito gli vengono proposti dei quesiti più "leggeri" con Marge Simpson! Non è facile saltare di titolo in titolo senza che il cervello riporti conseguenze infauste, ma come dico sempre: è uno sporco lavoro, e qualcuno deve pur farlo.

MEDIEVAL: TOTAL WAR

B Grande Skulz,
sono Struker, map designer e Consigliere del clan Italiano di *Delta Force: Black Hawk Down*. Un gran bel team i PW4, se vuoi venirci a trovare sul nostro sito **www.pw4.net** saremo lieti di conoscerti. Comunque, questo è il problema: come avrai intuito, sono un grande appassionato di *BHD*, ma quando non impugno il mio fidato M16 mi diverto con l'altrettanto mitico *Medieval: Total War*, che non mi stanca mai. Vorrei sapere se esistono dei trucchetti per questa meraviglia di gioco, visto che sul sito non trovo nulla a riguardo. Ti ringrazio in anticipo per la risposta. Ciao.

Struker (Manuel)

R Ciao Consigliere, appena avrò un attimo di tempo cliccherò sul sito di PW4, ma provvedo subito a pubblicare a tuo vantaggio una serie di codici per *Medieval: Total War*. Se proprio vuoi imbrogliare, entra nella schermata della mappa e digita **.badgerbunny**. (compresi i puntini prima e dopo) per sviluppare ogni genere di edificio e di unità, oppure **.deadringer.** per intascare un milione di crediti. Poi, ci sono **.mefoundsomecu.**, **.viagra.** e **.mefoundsomeag.** che possono essere utilizzati per racimolare ingenti carichi di oro, ferro e argento. Quanto alle modifiche alla giocabilità, ti consiglio **.matteosartori.** e **.kidsmode.**, da utilizzare per visualizzare l'intera mappa e per abbassare il livello dell'Intelligenza Artificiale.

THIEF: DEADLY SHADOWS

B Eccelso Skulz,
ti scrivo per un problema con il mitico *Thief: Deadly Shadows*. Non trovo la nave di nome Abysmal Gale. Ti prego, dammi una dritta o una gabola per continuare! Ti ringrazio anticipatamente, continua così!

Falex

R Falex, Falex... ma qui non c'è bisogno di gabole. Per accedere all'Abysmal Gale devi prima di tutto sbloccare l'obiettivo in questione, parlando con i Custodi nella Biblioteca, in particolare con Isolde, che ti insegnerà a utilizzare i glifi. Se hai già completato tutti i dialoghi, non ti rimane che uscire dall'edificio e attraversare il quartiere meridionale per arrivare alla zona del porto. Il vascello è ormeggiato al molo principale, che raggiungerai proseguendo verso sud dal negozio presso cui dovresti aver comprato i guanti da arrampicata e poi andando a ovest dal pontile secondario. Una volta salito a bordo, presta attenzione agli zombi e passa al setaccio la nave in cerca di oggetti di valore, senza dimenticarti di scendere nella stiva per sbloccare la missione successiva.

Nel porto di *Thief: Deadly Shadows* si nascondono imbarcazioni innocue, ma anche velieri pieni di zombi.

LINEA DIRETTA

Spesso arrivano in redazione quesiti particolari. Anche i lettori possono contribuire a svelare questi dilemmi, scrivendoci le loro soluzioni. La migliore verrà pubblicata! Ricordiamoci di specificare a quale quesito stiamo rispondendo e il numero della rivista nel quale è apparso. Citare il titolo del gioco non basta!

R "Caro Skulz, ti scrivo per il problema di **Forge** (Linea Diretta di GMC ottobre) riguardo a un bug nel mitico, ma ahimè non esente da difetti, *Half-Life*." Racconta giovane **Spetznaz**, siamo ansiosi di scoprire la verità! "Anche io sono incappato nel problema dell'ascensore, o meglio degli ascensori, visto che lo stesso difetto si ripeterà più avanti. Siccome non esistono patch che risolvono il bug, la soluzione è semplice: basta saltare continuamente una volta saliti sulla piattaforma dell'ascensore." Questo proprio non me lo ricordavo... "Saltare continuamente, anche quando si avvia il breve caricamento." Grazie anche per il consiglio che elargisci ai tuoi colleghi: "Non esitate a scrivere alla rivista, perché c'è sempre una soluzione."

R "Ciao Skulz," ohilà **Roberto**, "vorrei consigliare a **Giuseppe**, che è rimasto bloccato alla fine del terzo livello di *Painkiller*, di non sprecare munizioni contro

L'ANGOLO DELL'ESPERTO - GRAND THEFT AUTO III

D Caro Skulz,
ti scrivo perché vorrei che mi aiutassi a trovare un modo per superare la missione "Lo Scambio" di *Grand Theft Auto III*. "Tommy Vercetti" perde tutte le armi e deve liberare Maria entro un dato limite di tempo. A tale scopo, vanno eliminati (o almeno superati senza lasciarci la pelle) una quindicina di scagnozzi di Catalina. Ho provato a tornare a casa per prendere un po' di armi, ma perdo troppo tempo e fallisco la missione. Mi potresti rivelare come fare? È da parecchio tempo che ci provo.
Grazie e un saluto a tutti.

Fembren

R Che bei ricordi con *GTA 3*. Tanti, meno quelli della missione dello scambio, che mi ha fatto davvero uscire dai gangheri. Se non ricordo male, la prima cosa da fare è raccogliere da terra la pistola che si trova nei pressi del protagonista anonimo (se vuoi chiamarlo Tommy in onore del seguito *Vice City* non ci sono problemi) e correre nel garage per prendere anche l'armatura e l'auto, con cui è bene cercare di investire subito gli scagnozzi di Catalina lungo la stradina che conduce al cancello. Una volta usciti dalla tenuta e attivato il conto alla rovescia di sei minuti, bisogna recuperare una vettura robusta e raggiungere subito la Diga Cochrane, investendo i tizi al posto di blocco per recuperare le loro armi. È inutile, infatti, cercare di tornare a casa o andare da Ammunation, perché il tempo non basta. Guadagnato l'accesso alla diga è bene recuperare il fucile di precisione che si trova circa a metà della discesa e sfoltire con i cinque colpi a disposizione gli uomini che presidiano il secondo posto di blocco. I nemici sembrano non finire mai, quindi evita di esporti troppo e spara ai manigoldi sulle torri e dietro i bancali. Poi sotto con l'elicottero! Per abbatterlo, è necessario utilizzare il lanciarazzi situato sulla torre più lontana. Prima di andarlo a prendere, però, è bene sbarazzarsi dei colombiani rimasti in zona e tornare di corsa all'ingresso della diga, per depistare gli attacchi dal cielo. Infine, una volta saliti sulla torre, non rimane che eliminare i tizi che hanno in custodia Maria e lanciare i tre razzi disponibili contro l'elicottero. Fin qui la teoria, quanto alla pratica, preferisco non raccontarti quante volte ho dovuto riprovare la missione prima di venire a capo della faccenda.

SOLDIER OF FORTUNE

B Ciao Skulz,
ho bisogno del tuo aiuto per *Soldier of Fortune*, da voi allegato a maggio insieme alla rivista. Mi trovo nella missione in cui Mullins dà la caccia a Sabre, che si rifugia in un albergo prendendo degli ostaggi. Dopo aver ripulito tutte le stanze dai terroristi e salvato gli ostaggi, scendo per due piani di scale e mi ritrovo all'aperto, con di fronte una specie di magazzino pieno di casse. A questo punto, non so più che fare. Provo a salire sul tetto, ma non ci riesco e giro a vuoto. Come posso finire la missione?

Mimmo

R Ciao Mimmo, ti dico subito che riuscire a farti da guida dalla zona in cui credo tu sia finito non è facile, perché mancano dei punti di riferimento precisi, quindi cerchiamo di tornare a un momento precedente della missione. A un certo punto, dovresti essere passato attraverso una finestra, prima di salire per la scala antincendio fuori dall'edificio. Da lì, devi saltare sullo stabile di fronte e proseguire fino a quando il pavimento non collassa sotto ai tuoi piedi. Ora infilati nell'ultima porta a sinistra e gira subito a destra, per individuare un'altra scaletta. Sali e salta a sinistra, così da raggiungere le porte dell'edificio e, da qui, la trave d'acciaio che devi attraversare per completare il livello. Spero che la mia spiegazione ti sia utile, ma se così non fosse non esitare a riscrivermi.

THE SIMPSONS: HIT & RUN

B Caro Skulz,
sono bloccato alla sesta missione del quarto livello di *The Simpsons: Hit & Run*, ovvero "The Cola Wars". Vorrei disporre di alcuni trucchi per il gioco o, comunque, avere dei consigli su come completare la suddetta missione. Grazie per una tua qualunque risposta.

D'oh

R Ciao Homeruccio, siccome lo spazio stringe ti scrivo subito di andare a parlare con Bart e di correre a comprare i vestiti da ufficiale per Marge. Poi, guardati nello specchio di "ciucciati il calzino" (ci siamo capiti, vero?) e, infine, inizia a raccogliere le lattine di Cola. Se la faccenda ti suona complicata, eccoti qualche trucchetto da inserire con i tasti direzionali nello schermo delle opzioni, mentre tieni premuto F1: **quattro volte Destra** (super accelerazione dei veicoli); **Destra, Su, Destra, Su** (invincibilità) e **Destra, Destra, Sinistra, Sinistra** (distruzione agevolata). Quando finisci il gioco, stappa una Duff alla salute della redazione di GMC!

SUL CD E SUL DVD

Sul CD dei demo e sul DVD, nelle rispettive edizioni con supporti argentati, troveremo molti altri trucchi e guide complete. Ricordiamo che sul DVD-ROM, le soluzioni sono in formato PDF.

TRUCCO DEL MESE - NO ONE LIVES FOREVER 2

I codici vanno inseriti nell'interfaccia di controllo che si attiva con il tasto T durante l'azione di gioco. Una volta digitati è necessario confermarli con Invio per sortire l'effetto desiderato.

Codice	Effetto
god	Invulnerabilità
poltergeist	Invisibilità
health	Salute al massimo
armor	Armatura al massimo
ammo	Munizioni al massimo
guns	Tutte le armi e i gadget
maphole	Saltare al livello successivo
kfa	Armi, munizioni, salute e armatura al massimo

il boss. Per sconfiggerlo, bisogna sparare alle travi di legno nella stella sul soffitto, poi attirare il mostro al centro della pozza di lava e, infine, saltare sulla scaletta a sinistra. In questo modo, il nemico dovrebbe cadere nel calderone e il gioco sarà fatto!" Esatto, aggiungo solo che, se la tecnica non funziona, è perché si salta sulla scaletta troppo presto: bisogna mantenere il sangue freddo e aspettare che il boss sia veramente vicino.

D "Carissimo Skulz, sto giocando a *Knights of the Temple* e sono rimasto bloccato di fronte all'enigma del sole e della luna, nel quattordicesimo livello." Non sono molto pratico in fatto di templi e cavalieri, quindi mi vedo costretto a ricorrere all'aiuto del pubblico. Ragazzi, non fate i timidi e aiutate **Simone** con l'enigma, perché solo risolvendolo sarà in grado di aprire la porta che gli permetterà di procedere nel gioco.

D "Caro Skulz, mi sono impappinato con *Neverwinter Nights*, nel terzo capitolo se non sbaglio, nel punto dei tre enigmi." **Lorenzo**, la faccenda si fa complicata... "Più precisamente con le pozze dei colori. Non riesco proprio a raccapezzarmi, anche se ci ho provato in infiniti modi, ovviamente tutti sbagliati. Siccome il gioco mi piace molto e ho perso una miriade di ore per arrivare fin qui, non vorrei buttare tutto nel cestino, tanto più che ho acquistato anche le due espansioni..."
Ho focalizzato il tuo problema, ma non capisco bene come dirti di uscirne, quindi, come di norma, coinvolgo gli altri lettori nella soluzione del dilemma.

Games RADAR
PUNTO DI CONT@TTO

Diamo un'occhiata ai segreti del nostro sito, punto di riferimento per gli appassionati di videogiochi: notizie, scoop, prove per ogni piattaforma e un contatto costante con le redazioni, il tutto gestito dall'infaticabile [GMC] Kevorkian.

IL NOSTRO SITO

Games Radar Italia (www.gamesradar.it) è un sito nato nel dicembre del 2000 con l'obiettivo di fornire a tutti i videogiocatori informazioni puntuali e aggiornate sui nostri hobby preferiti. Possiamo quindi trovare diversi canali dedicati a tutte le piattaforme di gioco: dal PC a Xbox, passando per PlayStation 2, Gameboy Advance e GameCube.

1 Il Forum

Vogliamo parlare con esperti di hardware o scambiare quattro chiacchiere con i redattori? Il Forum, questo mese completamente rinnovato, consente di tenersi in contatto con la comunità virtuale del sito.

2 Il Motore di Ricerca

Tutto il sito, a portata di "dito". Digitiamo il nome di ciò che stiamo cercando e, in un attimo, troveremo quello che è stato scritto in proposito: scoop, speciali e prove, le notizie da sapere su ogni gioco.

3 Gli Articoli

L'ossatura di GamesRadar. Dagli scoop, alle prove possiamo seguire tutto il cammino di sviluppo di un titolo. Cominciamo con le prime immagini e arriviamo alla prova completa, con il rigore e la professionalità delle nostre riviste.

9 Il Nuovo Numero

Per scoprire in anticipo di cosa scriverà la nostra rivista preferita, seguiamo questo link. Pochi giorni prima della sua comparsa in edicola, avremo un assaggio degli Scoop, degli Speciali e delle Prove di GMC, oltre ai contenuti dei suoi CD e DVD.

10 Il Radar Consiglia

Stiamo pensando di investire i risparmi in un titolo imperdibile per la nostra piattaforma di gioco? Niente di più semplice! Affidiamoci ai sapienti consigli degli esperti di GamesRadar e trascorreremo ore di divertimento assicurato.

4 I canali

Clicchiamo su queste voci per accedere alle pagine delle nostre piattaforme preferite. PC, PlayStation, le console Nintendo e anche Xbox!

5 Dal Forum

I Topic più caldi del momento vengono riassunti in questo spazio, in modo da portarci con un clic nel vivo della discussione!

6 Download

Come sappiamo, la Grande Rete è una risorsa insostituibile per i videogiochi. In questa sezione, troveremo filmati, demo, patch e tutto quanto serve a tenere sempre vivo l'interesse attorno ai titoli più apprezzati. Il punto adatto per chi non vuole attendere i CD e i DVD di GMC.

7 Contatti

Il punto giusto per inviare delle e-mail direttamente alla redazione della nostra rivista preferita.

8 Filmati Freschi

Vogliamo vedere in azione il gioco che stiamo attendendo da tanto tempo? Ecco una scelta sempre aggiornata dei video presenti sulla Rete o inviatici in esclusiva dalle case software.

IL PUNTO DI INCONTRO CON LA REDAZIONE: IL FORUM

Grazie agli sforzi di Gorman e [GMC]Kevorkian in persona, il Forum è stato recentemente rinnovato: ora è più veloce e accattivante dal punto di vista grafico! Il primo canale, "Mondo Computer" è per tutti i possessori di PC: se volete informazioni sulle schede 3D, per esempio, andate qui. Per entrare in contatto con le redazioni, puntiamo su "Games Contact - GMC, PSM, Nintendo La Rivista Ufficiale". Complimenti e suggerimenti, ma anche critiche e lamentele, sono il pane di questo canale.

LE NEWS

Come venire a conoscenza delle ultime novità in fatto di videogiochi? Dove ascoltare le voci di corridoio dell'industria? Semplice. Clicchiamo sul canale "News" e potremo conoscere in tempo reale cosa succede nell'universo del nostro passatempo preferito. Dal PC alle console, su questo canale troviamo anche immagini appena arrivate dalle case editrici o dagli sviluppatori. Insomma, se vogliamo essere sempre aggiornati, questo è il canale che fa per noi.

QUESTO MESE SUL FORUM

Il Forum di GamesRadar è il luogo di incontro tra lettori e redattori di GMC, ma anche un posto dove possiamo semplicemente dire la nostra sul mondo dei giochi o su quello che pensiamo. In queste pagine, **Skulz** segnalerà ogni mese gli argomenti più interessanti. Per partecipare sarà sufficiente puntare il nostro browser in direzione del Forum e darci dentro con la tastiera!

Parlando di *PES 4*, Genna ha segnalato "Una telecronaca molto noiosa e un'eccessiva facilità nel ricevere rigori a favore".

Apriamo la prima rassegna forense del nuovo anno di GMC con un **Thread** un po' datato. Il **Canale** è, come di norma, **Mondo Computer** e la sezione che sta riscuotendo da più di un mese molto successo è "PES 4 [Official Thread]", a cura di Genna. Il gioco è pronto e volevo raggruppare tutte le vostre impressioni riguardo il capolavoro di Konami, l'ennesimo di una lunga serie. Consigli riguardo la Master League? Io ci sto giocando da due giorni e vi (...) segnalo una telecronaca molto noiosa e poco azzeccata, un'eccessiva facilità nel ricevere rigori a favore e una difficoltà immane nella Master League (...). Chi lo ha provato dica la sua. Scusa Gemma se ho dovuto limare il tuo **Post**, ma sai com'è: ci deve essere spazio per tutti sulle fasce. Kevorex, per esempio, si lamenta perché: Con la 9600XT non va fluidissimo. Comunque, è decisamente più veloce di *PES 3* e per questo meno realistico. Inoltre, alcune animazioni dei giocatori non mi convincono molto e il comportamento dei portieri è strano. Una critica condivisibile, soprattutto per quanto concerne il ritmo di gioco frenetico. Entrando nei dettagli della Master League, mi fa piacere citare MFG2003, che afferma di essere: A metà della seconda stagione, con una formazione 3-4-2-1, il classico albero di Natale che va molto di moda in questo periodo. L'organico di MFG2003 è pregevole e si segnala per uomini

come: Obodo, De Rossi e Bazzani, ma soprattutto per il mio portiere preferito: De Sanctis. Pare, poi, che con *PES 4* si divertano anche utenti che normalmente passano il loro tempo uccidendo in maniera silenziosa. Ragazzi come agente 47: Molto bello, ho una guida per i trucchi, ma non riesco a fare la veronica. Chi mi vuole sfidare online mi contatti. Me la cavo ottimamente con 3 stelle e quando mi arriverà l'adattatore per il gamepad della PS2 non ci sarà più storia per nessuno! Ottima sfida, agente. Sono certo che SNAKE fan88 ti darà del pallone da torcere: Qualcuno mi vuole sfidare online? Direi che potrebbe essere l'inizio di una meravigliosa amicizia; nel frattempo, però, non dimenticate di leggere la recensione di *PES 4* a pagina 92.

E adesso torniamo alle vecchie abitudini. A quando, cioè, nella pagina dedicata al **Forum** si parlava anche di **Sondaggi**. Per la sua semplicità, mi piace molto quello proposto da y2k: "The BEST of FPS". Il quesito è semplice: Qual è il miglior sparatutto tra questi: *Half-Life 2*, *Painkiller*, *Doom 3*, *Unreal Tournament 2004*, *Far Cry* e *Call of Duty*? Ovviamente, c'è sempre chi, seppure a ragione, deve puntualizzare. Trattasi di sca_2: Un sondaggio un po' banale. Per me *HL 2* è il migliore, perché rinnova l'approccio al genere con una fisica fantastica. Puntualizzare o demolire, come Prometeo: Nessuno di quelli. Ma non mancano considerazioni pertinenti, alla devilheart: *Doom 3* per l'atmosfera e *Half-Life 2* per il resto. Comunque sia, al momento di andare in stampa, l'FPS di Valve straccia tutti con quasi il 74% di preferenze, mentre *Doom 3* si gioca il secondo posto con *Call of Duty*, rispettivamente 9,84% e 8,20%.

Tanto per continuare a sparare in soggettiva, puntiamo il mirino sul **Thread** inaugurato da Valek, "Incredibile RTC Wolfenstein". Il nostro lettore deve essere uno che i suoi giochi li strizza fino all'ultimo frame, al punto da riuscire a scoprire che: Per uccidere il nemico finale non serve sparare neanche un colpo (...), senza usare cheat. Dopo aver tolto di mezzo gli zombi, fate avvicinare Heinrich I alla porta da dove siete usciti e andate verso l'arena. Un cumulo di massi cadrà sul mostro e il gioco sarà finito. Comodo, anche per asdrubale88: Già, e pensare che io lo prendevo a coltellate e a colpi di Venom e per E_Oda85: E io che gli ho sparato addosso quintali di piombo rovente..., ma assolutamente deleterio per Born to Kill (non che il nickname lasciasse spazio a modalità eliminatorie non cruente): interessante, ma preferisco la valanga di piombo.

Siccome prima ci ho preso gusto, chiudiamo con un altro **Sondaggio**. Uno molto serio, che si è addirittura guadagnato il Top nel **Canale** "Mondo Computer". L'autore è cecche88 e la domanda è "Perché comprare i giochi originali?". Vi ringrazio a nome della redazione per aver partecipato in numero esagerato, sancendo il (temporaneo) successo della motivazione: Presenza di manuale, confezione o altri gadget (36%). Infine, saluto affettuosamente er_mejo, che si chiede filosoficamente: Ma che razza di domanda è? È come se ti chiedessi perché sulla pasta metti il sugo e non il ketchup.

GIOCHI COMPUTER

GLOSSARIO

Thread
È una parola inglese che significa "Filo", e indica un argomento di discussione che consiste di un messaggio principale con tutti le risposte correlate.

Nick
Da "Nickname", ovvero "Soprannome". Il Nick è il nome che decidiamo di adottare quando siamo sul Forum.

Post
Il Post è il messaggio che inviamo e che si aggiunge al Thread di un argomento.

Topic
Con questa parola viene definito l'argomento principale della conversazione.

Moderatore
Il Moderatore è colui che controlla che le discussioni che avvengono all'interno del Forum rimangano nei limiti del colloquio civile e che si preoccupa di eliminare dai post tutti gli elementi che possono risultare offensivi o illegali.

Top
È l'argomento che sta sempre in cima all'elenco dei Thread.

Reply
Indica la risposta data a un precedente messaggio.

LE ALTRE VOCI DEL FORUM

Il Forum di GamesRadar.it non è solo Mondo Computer, ma nasconde anche altri canali tematici molto utili e divertenti. Ecco quale citazione per iniziare a conoscerli.

Sport Radar
"infortuni subiti", autore Pinticus
Chi di voi ha subito infortuni nella propria carriera sportiva? E quanti di gravi? Per iniziare la discussione, dico che ho patito vari stiramenti e un'operazione al ginocchio destro, ma ora gioco che è una meraviglia, anche se il dottore mi dice di non forzare troppo.

Anime e Manga
"20th Century Boys", autore Hiei 88
Ho letto i primi due numeri e trovo che sia molto bello.
Purtroppo, come del resto succede con altri manga stupendi (non faccio nomi, solo siglette: rorororororororo Rocky Joe), in questo Forum viene spesso sottovalutato...

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GUIDA AL CD

Prepariamoci alle sfide sui verdi campi da calcio di *Pro Evolution Soccer 4* e costruiamo il nostro zoo ideale con il divertente *Zoo Tycoon 2*. Nelle pause di relax, infine, aiutiamo Babbo Natale a recuperare decine di preziosi doni in *Santa Claus in Trouble... Again!*

A cura di **Marcello Cirillo**

PROBLEMI CON I CD O IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista CD e DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i CD o DVD danneggiati o illeggibili, non preoccupatevi. Potete chiamare il centralino della redazione: 02 2529161 dopo le 14:00, oppure mandare una E-Mail all'indirizzo: cd_gmc@futuremediaitaly.it e chiederne la sostituzione. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul CD/DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrano anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

COME GORDON FREEMAN

La Gravity Gun è una delle idee vincenti del bellissimo *Half-Life 2*. In grado, come dice il nome stesso, di vincere la forza di gravità, è un'arma non convenzionale che ci permette di trovare soluzioni alternative ai più tradizionali strumenti d'offesa, manipolando gli oggetti che ci circondano. Ora, anche il coraggioso marine di *Doom 3*, grazie al *Gravity Gun Mod 2.0*, avrà accesso a questa tecnologia nella sua estenuante battaglia contro i demoni. Dopo avere installato e attivato il Mod in questione, non dovremo far altro che digitare give weapon_gravitygun nella console (Ctrl+Alt+\) per imitare in tutto e per tutto il dottor Freeman.

SIMULAZIONE DI CALCIO

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Si aprono i cancelli degli stadi della simulazione di calcio targata Konami!

COMANDI PRINCIPALI
Frecce direzionali – Movimento
A – Tiro
X – Passaggio corto
D – Passaggio lungo/scivolata
W – Passaggio filtrante
Q – Cambio giocatore
E – Accelerazione
Spazio – Pausa

L'attesa spasmodica per milioni di appassionati, rimasti stregati dalla bellezza e dall'alto livello di giocabilità che distinguevano *PES 3*, è terminata. *Pro Evolution Soccer 4* è sugli scaffali dei negozi.
L'evento è stato accompagnato dalla pubblicazione della versione demo che troviamo sul CD, grazie a cui faremo il nostro trionfale ingresso sui campi da calcio della simulazione. Quattro le nazionali tra cui scegliere la nostra favorita: Italia, Svezia, Inghilterra e Spagna si daranno battaglia in spettacolari partite amichevoli.
Nel demo giocheremo solo il primo tempo di ciascun incontro, per una durata reale di cinque minuti.
Prima di cominciare la partita vera e propria, qualora lo volessimo, potremo mettere mano alla strategia da adottare in campo, modificare le posizioni dei calciatori e cambiare i titolari della rosa da schierare.
Per quanto la preparazione sia importante, *PES 4* dà comunque il meglio di sé nell'azione vera e propria sul campo da calcio.
Gli sviluppatori hanno cercato di aumentare ulteriormente il livello di realismo della simulazione.
Il controllo della palla, già ottimo in *PES 3*, è ancora più convincente, come anche i movimenti e le reazioni dei giocatori.
Terminati i fatidici cinque minuti, difficilmente rinunceremo a impostare una nuova partita e a confrontarci con un'altra delle squadre proposte, ciascuna delle quali ha caratteristiche peculiari che la rendono profondamente differente rispetto alle avversarie.

Il replay non lascia adito a dubbi: un cartellino giallo non ce lo toglie nessuno.

DEMO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Una volta esaurite le sfide, andiamo a pagina 92 e leggiamo la recensione di *Pro Evolution Soccer 4*.

■ **Casa** Konami
■ **Requisiti** PIII 800 MHz, 128 MB RAM, 100 MB HD, Scheda 3D 32 MB

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezioniamo **Programmi\KONAMI\Pro Evolution Soccer 4 Demo version 2\Uninstall**. Per eliminare anche le ultime tracce del gioco, cancelliamo la cartella **C:\Programmi\KONAMI\Pro Evolution Soccer 4 Demo version 2.**

"Il controllo della palla è davvero convincente"

SANTA CLAUS IN TROUBLE... AGAIN!

Aiutiamo il vecchio Babbo Natale a raccogliere tutti i voluminosi regali.

Il povero Babbo Natale ha un problema molto serio: deve recuperare tutti i pacchi regalo il più in fretta possibile. Come non aiutarlo?
Eccoci pronti a guidare l'anziano e, nonostante l'apparenza, ancora atletico personaggio attraverso una serie di improbabili livelli, dove ci attenderanno stravaganti nemici e un gran numero di trappole.
Come è ovvio, la trama è solo un pretesto per farci saltellare a destra e a sinistra su piattaforme malsicure, attraverso livelli dalla bizzarra architettura e dal sapore vagamente natalizio.
Pinguini, orsi polari sullo slittino e molti altri personaggi cercheranno di ostacolarci nel corso della ricerca, già di per sé difficile a causa degli abbondanti trabocchetti e della neve scivolosa.
Santa Claus in Trouble... Again! non è certo uno di quei giochi che lascia il segno nel cuore di milioni di fan, ma è comunque in grado di farci trascorrere qualche ora in allegria.

COMANDI PRINCIPALI:
Frecce direzionali – Movimento
Spazio – Salto (saltando ancora, quando siamo già in aria, prolungheremo il balzo)

■ **Casa** CDV
■ **Requisiti** PIII 450 MHz, 128 MB RAM, 34 MB HD, Scheda 3D

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezioniamo **Programmi\Santa Claus in Trouble... Again! - Demo\Disinstalla Santa Claus in Trouble... Again! - Demo**. Al termine dell'operazione, cancelliamo manualmente la cartella **C:\Programmi\Santa Claus in Trouble... Again! - Demo** per rimuovere anche le ultime tracce del gioco.

"Molti personaggi ci saranno d'ostacolo"

Per superare questo tronco ruotante servirà una buona dose di equilibrio.

UTILIZZO DEL CD O DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del CD e del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potremo placare la nostra sete di gioco. Scopriamo quindi come installare sul computer e giocare con i nostri demo preferiti in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avremo accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterremo una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Installa" lanceremo l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del CD/DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso. Nel caso fosse possibile provarlo direttamente da CD, sarà attivo anche il tasto "Gioca".

Un nutrito numero di shareware ci attende questo mese. *Polar Bowler* ci vede alle prese con delle partite di bowling inconsuete, dove a interpretare il ruolo della palla saranno una serie di stravaganti personaggi, mentre *Shroomz: The Quest for Puppy* ci proietterà tra pozioni magiche e funghi colorati, alla ricerca del nostro cagnolino. Se i giochi di abilità e precisione sono il nostro forte, non perdiamo *Digby's Donuts* e *Super DX-Ball*.

La sezione Utility ci offre i programmi per sfruttare appieno il contenuto di CD e DVD, come WinZip, fondamentale per scoprire il contenuto degli archivi Zip, e Acrobat Reader, che ci permette di leggere i file in formato PDF. Troveremo anche programmi più specifici, come 3D Analyzer, indispensabile per emulare i Pixel Shader su schede che non li supportano, o StarForce Clean, grazie a cui risolvere i problemi con i giochi che usano la protezione StarForce 3.

I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troveremo gli aggiornamenti più importanti sul CD demo e il DVD di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.

Cliccando sul pulsante "Trucchi" del menu principale, lanceremo un programma dove sono contenuti tutti i trucchi mai apparsi sulle pagine di GMC, catalogati in un enorme archivio che viene aggiornato ogni mese. Il tasto delle "Soluzioni", invece, aprirà le porte al database delle guide complete, disponibili, per chi possiede la versione in DVD, anche in formato PDF.

Oggetti inediti, lotti residenziali e nuovi personaggi attendono che i numerosi appassionati di *The Sims 2* li sfruttino a dovere nelle proprie simulazioni. Grazie al *Gravity Gun Mod 2.0*, poi, i fan di *Doom 3* potranno emulare le gesta del dottor Freeman di *Half-Life 2*, che a sua volta non rimarrà con le mani in mano, considerato che un'accurata selezione dei primi Mod realizzati ci permetterà di arricchire le nostre partite con l'ultimo capolavoro di Valve.

La sezione video del DVD, questo mese, ci offre l'opportunità di dare un'occhiata al trailer ufficiale del gioco *Tom Clancy's Rainbow Six 4*.

Lista completa dei contenuti del CD 3

DEMO
Pro Evolution Soccer 4
Zoo Tycoon 2
Santa Claus in Trouble... Again!

SHAREWARE
Polar Bowler
WildSnake Pinball: Christmas Tree
Shroomz: The Quest for Puppy
Magic Vines
Digby's Donuts
Super DX-Ball

UTILITY
Acrobat Reader 6.0 ITA
WinZip 9.0 SR-1
WinRar 3.41
StarForce Clean
3D Analyzer

PATCH
Judge Dredd: Dredd Vs Death v1.01 – Un alto numero di cambiamenti, correzioni e migliorie varie per il gioco allegato questo mese.
Pro Evolution Soccer v.1.10 – Grazie alla patch, miglioreremo le performance del gioco nelle partite in rete.
Halo v1.06 – Anche se raramente, i giocatori di *Halo* hanno riscontrato alcuni crash durante le partite in rete. Nella versione 1.06 di questo famoso titolo il problema è stato corretto.

ADD ON
Contenuti aggiuntivi per *The Sims 2*
Il successo riscosso da *The Sims 2*, com'era prevedibile, ha portato allo sviluppo di una valanga di contenuti aggiuntivi, che ora possiamo utilizzare anche nelle nostre partite. Lotti residenziali, oggetti di ogni tipo e anche interessanti nuovi personaggi sono pronti a introdurre ancora più varietà sui monitor di tutti gli appassionati.
Judge Dredd: Dredd Vs Death
Come consuetudine, troviamo il manuale e le copertine del gioco allegato questo mese.
Primi Mod per *Half-Life 2*
Il più che meritato successo di *Half-Life 2* ha stimolato in tempi record molti appassionati a mettere mano al gioco per creare Mod a proprio piacere. Sul CD troviamo una selezione delle opere più promettenti, come il *Bullet Time Mod*, che rallenta il tempo durante gli scontri a fuoco, o la *Buggy Barrel Launcher Map*, uno scenario che ci vede a bordo della buggy, equipaggiata per l'occasione con una catapulta in grado di lanciare barili esplosivi.
Gravity Gun Mod 2.0 (Mod per *Doom 3*)
La Gravity Gun non è solo una semplice arma, ma rappresenta uno dei punti di forza del nuovo *Half-Life 2*. Ora, anche il valoroso marine di *Doom 3* potrà vincere la forza di gravità grazie al nuovo equipaggiamento fornito da questo Mod.

GESTIONALE

ZOO TYCOON 2

Splendidi animali e turisti esigenti richiedono le nostre attenzioni.

La nascita di un cucciolo indica che i nostri ospiti a quattro zampe sono soddisfatti della loro permanenza.

I giardini zoologici sono molto cambiati negli ultimi anni: da luogo di reclusione per animali in cattività, si sono trasformati, in molti casi, in vere e proprie oasi per specie rare o in estinzione.
Certo, uno degli scopi primari di uno zoo resta quello di attrarre turisti paganti per raccogliere fondi, quindi noi dovremo occuparci di due realtà molto differenti con uguale cura.
Da una parte, il parco che dirigeremo sarà tenuto a offrire intrattenimento, cibo e comfort per i visitatori, in modo che possano trascorrere piacevolmente la propria visita ed eventualmente se decidano anche a prolungarla, spendendo più soldi nei chioschi; dall'altra, il soggiorno degli animali richiederà altrettante attenzioni, ma di diverso genere. Cibo, acqua e un ambiente che riproduca il loro habitat naturale saranno gli elementi chiave perché le varie specie siano a proprio agio, ma anche un contesto pulito e sempre curato sarà importante per la loro vita e affinché si riproducano e ci regalino cuccioli con cui popolare i recinti e da far adottare.
Anche se possiamo svolgere personalmente le mansioni basilari per la cura dello zoo, come la pulizia e il rifornimento dei generi alimentari nelle recinzioni, presto saremo costretti ad assumere personale specializzato che sia anche in grado di offrire ai turisti informazioni preziose sugli animali, in modo da rendere più piacevole il loro soggiorno.
Il demo ci propone un parco da organizzare senza limiti di spesa. Ciò significa che focalizzeremo la nostra attenzione sulla popolarità della struttura, accontentando i visitatori e riproducendo gli habitat delle specie ospiti senza badare ai costi.

COMANDI PRINCIPALI
Controlleremo il nostro zoo con il solo ausilio del mouse.

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezioniamo **Programmi\Microsoft Games\Zoo Tycoon 2 Trial Version\Uninstall Zoo Tycoon 2 Trial Version.** Scegliamo di rimuovere tutti i dati spuntando la casella corrispondente e proseguiamo. Ogni traccia del gioco sarà eliminata dal nostro computer.

■ **Casa** Microsoft
■ **Requisiti** PIII 733 MHz, 256 MB RAM, 130 MB HD, Scheda 3D 16 MB

"Gli zoo si sono trasformati in oasi per specie rare"

La popolarità del nostro parco verrà indicata dal riempimento di queste stelle dorate.
Tutti i messaggi che richiedono la nostre attenzione, siano essi positivi o negativi, saranno visualizzati in questa piccola finestra.
Dalla finestra principale osserveremo il nostro parco, dall'alto o in prima persona.
Il pannello più importante del gioco: da qui possiamo aprire i menu per costruire strutture o per adottare nuovi esemplari oltre a passare alla visuale in prima persona per visitare lo zoo.
Troveremo in questa parte dello schermo tutti gli edifici, le piante, gli ambienti naturali, gli animali e il personale che intendiamo assumere, costruire o acquistare.

Visitando il parco in prima persona, ci potremo prendere cura direttamente degli animali.

GUIDA AL DVD

Il DVD è presente solo nella versione DVD in vendita a 7,70 Euro

Se non ci basta il CD-ROM demo, all'interno del fantastico DVD troveremo i seguenti contenuti speciali.

DEMO

ALEXANDER

P4 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB

Il film debutta nelle sale italiane il 14 gennaio, ma per giocare con le armate del condottiero macedone basta inserire nel PC l'omonimo strategico in tempo reale targato Ubisoft, oppure approfittare del demo presente sul DVD. La versione dimostrativa è corposa e permette di testare il gioco in due missioni complete della Campagna single player (Taming Macedonia e Construction of Alexandria), e di combattere in multiplayer su tre mappe differenti.

Il demo, pur trattando un genere che spesso mette in difficoltà i giocatori alle prime armi, si presenta abbordabile e capace di accontentare anche chi normalmente non mastica la strategia. Per saperne di più sul titolo completo è disponibile la recensione a pagina 126 del presente GMC.

BLOODRAYNE 2

PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D GeForce FX, Radeon 9600 o superiore

Dariel Zerenski è la vittima designata del solo livello disponibile nel demo di *BloodRayne 2*, il gioco a tutta azione sviluppato da Terminal Reality e atteso su PC nel corso dell'anno.

Per venire a capo della situazione, la sinuosa protagonista deve sfruttare al meglio i propri poteri vampireschi. Solo in questo modo riuscirà a salvare l'umanità dalla minaccia dei signori della notte.

La versione dimostrativa è ambientata nello scenario The Mansion, in cui i giocatori sono impegnati nelle indagini sul culto di Kagan.

AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE LG

I drive LG della serie 8161 B hanno dato dei problemi di compatibilità con alcuni DVD allegati a GMC. Con il nuovo firmware presente all'interno della cartella: Utility\LG firmware dovreste essere in grado di risolvere il problema. Per la procedura di aggiornamento, vi rimandiamo all'indirizzo Internet forum.gamesradar.it/firmware.htm di GamesRadar.

CLUB FOOTBALL 2005

PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB

La concorrenza di *Pro Evolution Soccer 4* e *FIFA Football 2005* non ha fatto desistere Codemasters, che prova per il secondo anno consecutivo a insidiare lo strapotere dei campioni del calcio virtuale con il suo gioco.

La versione di prova presente sul DVD ha il blasone del mitico Real Madrid e mette in evidenza il fatto che il team di sviluppo inglese necessiterebbe ancora di parecchio allenamento, per riuscire a competere alla pari con i maestri di Konami e di EA Sports.

Abbiamo usato il condizionale, in quanto, stando agli ultimi comunicati stampa di Codemasters, l'edizione 2005 di *Club Football* dovrebbe essere anche l'ultima, quindi conservate con amore questo demo.

I FIGLI DEL NILO

PIII 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB

Dopo aver letto la recensione pubblicata a pagina 108 di GMC, non rimane che mettere sotto torchio il gioco di Tilted Mill Entertainment, grazie al demo presente sul DVD. Nella versione di prova sono presenti i livelli Enlightenment e Dawn of Civilization, utili a prendere confidenza con le meccaniche gestionali che vanno utilizzate per trasformare una piccola città in una metropoli, sfavillante fulcro di una civiltà evoluta.

MTX: MOTOTRAX

PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB

Fatto salvo per i due *Motocross Madness*, i giochi che hanno per protagonisti il fango e le due ruote non hanno mai riscontrato il favore del pubblico PC. L'augurio è che Beenox Studios e il suo *MTX: Mototrax* godano di maggiore fortuna, tanto più che il gioco completo permette di affrontare una carriera con tutti i principali appuntamenti a livello mondiale. Nella versione di prova, invece, è presente un solo percorso, McKenna Rock, da affrontare a tutta derapata con una scoppiettante Suzuki RM125. Nel caso in cui dovessimo incontrare problemi con il demo, selezioniamo la risoluzione minima consentita nella finestra di setup che appare prima dell'avvio e disattiviamo tutti gli effetti grafici.

RFACTOR

P4 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, connessione a Internet

Amanti delle corse in Rete, questo demo fa per voi! *rFactor* è un gioco di guida sviluppato da Image Space, team che, in passato, ha già dimostrato di saperci fare con *F1 Challenge '99 - '02* per conto di EA Sports. La versione di prova è dedicata alle competizioni online e comprende un server dedicato da sfruttare per correre sul circuito Toban Raceway Park.

SKI ALPIN 2005

PIII 700 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB

Le simulazioni sciistiche sono delle perle rare nel panorama videoludico, quindi GMC non poteva perdere l'occasione di proporre all'attenzione dei suoi lettori il demo di *Ski Alpine 2005*... in tedesco!

Niente paura, però, perché una volta lanciato il gioco è sufficiente entrare in optionen/spiel e modificare la configurazione sulla lingua inglese.

Per la versione dimostrativa, gli sviluppatori hanno messo a disposizione degli amanti della neve due prove: la discesa di Wengen e il Super G di St. Moritz. Se, come presumibile, deciderete di giocare con la tastiera, vi consigliamo di "picchiettare" sui pulsanti, per eseguire delle curve dolci e non perdere velocità.

THE PUNISHER

PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D GeForce 3, Radeon 9100 o superiore

Max Payne è il punto di riferimento per i giochi d'azione in terza persona che abbiano un occhio di riguardo per gli ammazzamenti. Non stupisce,

Il Punitore non guarda in faccia nessuno: prima interroga e poi uccide!

quindi, che al primo colpo d'occhio il demo di *The Punisher* richiami alla memoria questo capolavoro, rielaborandolo in uno stile più fumettoso. Nei panni di Frank Castle, il Punitore, i lettori di GMC hanno l'opportunità di ripulire, senza andare troppo per il sottile, un intero livello ambientato in un giardino botanico. La versione di prova permette, inoltre, di apprezzare la pletora di mosse che il protagonista è in grado di utilizzare per infliggere la morte e per estorcere informazioni dai sospettati.

VIRTUAL SAILOR 6.8

PII 300 MHz, 64 MB RAM, Scheda 3D

Il demo è il massimo per riposare la mente lasciandosi cullare dalle onde, immersi nel silenzio della propria barca a vela, magari dopo aver dato spettacolo sul monitor con volanti e armi da fuoco grazie agli altri giochi. La versione di prova di *Virtual Sailor* mette a disposizione 12 scenari del mar Egeo, da attraversare in lungo e in largo.

WILDFIRE

PIII 500 MHz, 64 MB RAM, Scheda 3D 32 MB

Normalmente, la strategia in tempo reale è centrata sui combattimenti, da cui, in alcuni casi, possono scaturire anche incendi ad alto coefficiente di distruzione. Normalmente, ma non sempre, come dimostra il titolo di Cat Daddy Games, il cui demo è destinato a raffreddare i bollenti spiriti del nostro DVD. Protagonisti sono i pompieri, alle prese con le missioni di spegnimento Small Brush Fire e Dry Grass Burn e impegnati nello scenario Valley of the Standing Stones.

PATCH

KNIGHTS OF HONOR V.01.03
La patch permette di implementare, tra le altre caratteristiche, anche una nuova console per la chat delle partite online e delle icone per segnalare la posizione dei castelli sulla mappa.
L'aggiornamento, inoltre, va utilizzato per migliorare numerosi aspetti della I.A. e per bilanciare la difficoltà nella modalità single player. Non mancano, infine, nuove mappe per il multiplayer, tra cui si segnalano Cold Winter e Sand Sea.

LA GRANDE GUERRA 1915 - 1918 V.1.31
Una piccola patch da utilizzare immediatamente per correggere il bug della seconda missione austro-ungarica. Per installarla, è sufficiente cliccare sull'eseguibile.

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT PATCH 1
La prima patch ufficiale di *Medal of Honor: Pacific Assault* pone rimedio ai problemi di latenza dei comandi da mouse e da tastiera riscontrabili con alcune configurazioni. Il medesimo aggiornamento va sfruttato anche per migliorare numerosi aspetti relativi ai server online.

ROLLERCOASTER TYCOON 3 V.1
La prima patch ufficiale per l'edizione europea della simulazione manageriale di Atari inserisce nuovi elementi relativi alla giocabilità e corregge i problemi di bilanciamento della difficoltà, oltre a porre rimedio a numerosi bug di minore entità.

STAR WARS BATTLEFRONT V1.11
Una patch da cui non si deve prescindere se si pretende il massimo dal nuovo sparatutto multiplayer ambientato nella galassia di "Guerre Stellari". L'aggiornamento comprende la nuova mappa Tatooine Jabba's Palace e corregge il problema relativo ai controlli da tastiera.

THE SIMS 2
Nuovo *The Sims* nuova patch, la prima. Anzi le prime, visto che nella directory del DVD sono presenti le due versioni da utilizzare per le edizioni CD-ROM e DVD della simulazione di Electronic Arts. L'aggiornamento corregge anche il fastidioso bug che impediva a un Sim rimasto vedovo di trovare una nuova fidanzata e alle domestiche di fare pulizia dei cartocci della pizza e dei biberon.

UT 2004 V3339
L'ennesima nuova patch per *Unreal Tournament 2004*, da utilizzare per correggere alcuni bug, in particolare quelli della modalità Onslaught, e per migliorare le prestazioni del gioco online.

ADD ON

BATTLEFIELD 1918 PER BATTLEFIELD 1942
Un Mod storicamente accurato dedicato alla Prima Guerra Mondiale. *Battlefield 1918* include numerosi mezzi che hanno fatto la storia del conflitto, tra cui il carro armato A7V e la Mercedes Simplex. Per quanto concerne l'installazione, è sufficiente cliccare sull'eseguibile **BF1918_1_5_eng**.

BUMP MAPPING MOD PER COUNTERSTRIKE SOURCE
Un Mod che migliora l'aspetto dei personaggi di *CounterStrike Source*, inserendo lo specular lightning e il bump mapping. Per procedere nell'installazione, decomprimiamo l'archivio **css_bmpyshnyppl** nella directory **Steam\SteamApps*nome account***.

CAR IMPORTER E NUOVI TRACCIATI PER XPAND RALLY
Il file **XpandRallyCustomMapsPack01** comprende tre circuiti creati per la simulazione di Techland da modder esperti e testati dagli stessi sviluppatori. Avremo l'opportunità di competere su un percorso sterrato e su due piste a otto dedicate alla distruzione. In **XpandRallyCarImporter** troveremo, invece, gli strumenti da utilizzare per personalizzare le vetture e per importare nel gioco gli oggetti creati con 3D Studio Max.

CTDP F1 2004 SEASON MOD PER F1 CHALLENGE '99 - '02
Carshape & Textures Design Project ha creato il Mod per aggiornare *F1 Challenge '99 - '02* al campionato di Formula Uno del 2004. Per utilizzare il pacchetto **CTDP2004MOD_V1.0Basic** è necessario installare prima il Conversion Pack (**ConversionPack4CTDP**).

F1 74/75 MOD PER F1 CHALLENGE '99 - '02
La prima versione del Mod per rigiocare la stagione di Formula Uno 1974-1975 con *F1 Championship '99 - '02* di EA. Il pacchetto comprende sei vetture di tre diverse scuderie (Shadow, Brabham e Surtees) e due circuiti (Monza e Osterreichring).

DAWN OF WAR MOD TOOLS PER WH 40K DAWN OF WAR
Il pacchetto comprende gli strumenti e gli elementi necessari a creare nuove missioni per *Warhammer 40.000 Dawn of War*. Può essere utilizzato anche per generare effetti grafici e sonori. Prima di installare il Mod con il file **dow_rdn_tools_nov_10_2004** bisogna aggiornare il gioco alla versione 1.10 o superiore.

La discesa libera di Wengen mette a dura prova i nervi e i muscoli dei giocatori.

DOOM 3 SDK 2
Dopo la prima versione disponibile sul DVD allegato al numero di Natale, GMC è lieta di proporre ai lettori la nuova edizione del kit di sviluppo ufficiale distribuita da id Software. Si tratta di un programma complesso, per il cui utilizzo potrebbe rendersi necessario consultare la guida online presente al link **www.iddevnet.com/doom3**.

EDITORS CHOICE EDITION BONUS PACK PER UT 2004
Arriva direttamente da Epic Games la serie di contenuti aggiuntivi per *Unreal Tournament 2004*, della quale fanno parte sei nuovi personaggi, tre veicoli extra (Paladin, Cicada e SPMA) e quattro mappe da utilizzare nella modalità Onslaught. Perché il bonus Pack funzioni correttamente, il gioco deve essere aggiornato alla versione 3323 o ancora meglio alla 3339, utilizzando la patch disponibile sul presente DVD.

MOD PER HALF-LIFE 2
Nella directory del DVD sono presenti quattro Mod. Oltre al Bullet Time e alla mappa Buggy Barrel Launcher sono disponibili il Deathmatch Server Creation, che aggiunge opzioni extra al menu Create Server, e l'Eraser, da utilizzare per implementare la forza di gravità dimezzata, nuovi suoni per gli strumenti d'offesa e per aumentare la potenza delle armi e dei mezzi di trasporto. Per installare quest'ultimo, è necessario decomprimere l'archivio **eraser_mod_beta03** e copiare la cartella **eraser** nella directory **C:\Programmi\Steam\SteamApps*indirizzo email*\half-life 2**. Poi, si tratta semplicemente di avviare Steam, cliccare con il tasto destro su *Half-Life 2* per visualizzarne le proprietà e digitare **-game eraser** nelle opzioni di avvio.

ONS TOON COUNTRY MAP PER UT 2004
Una mappa tutta pazza per la modalità Onslaught di *Unreal Tournament 2004*, caratterizzata da una grafica in stile cartoon. Dopo aver decompresso l'archivio **ons-tooncountry_final**, copiamo i file **ONS-ToonCountry_final.ut2** e **ToonCountry.ogg** rispettivamente nelle directory **maps** e **Music** in cui è installato il gioco.

TRADUZIONE ITALIANA PER THE POLITICAL MACHINE
La traduzione in italiano di *The Political Machine*, disponibile nelle due versioni aggiornate alle rispettive patch ufficiali 1.01 e 1.02. Per procedere all'installazione, è sufficiente estrarre il file corretto dal corrispondente archivio WinRAR e avviare il setup con un doppio clic di mouse.

SHAREWARE

Digby's Donuts
Magic Vines
Polar Bowler
Shroomz: The Quest for Puppy
Super DX-Ball
WildSnake Pinball: Christmas Tree!

VIDEO

Per motivi di spazio, la sezione video di questo mese è limitata all'imperdibile trailer ufficiale di *Tom Clancy's Rainbow Six 4*.

GIOCO COMPLETO JUDGE DREDD DREDD VS DEATH

In un futuro decadente e sovrappopolato, l'unico modo per garantire la giustizia è quello di investire gli agenti di poteri straordinari. Judge Dredd è poliziotto, avvocato, giudice, boia. Vestite i suoi panni nel gioco allegato a GMC!

REQUISITI DI SISTEMA

Per vestire i panni di Judge Dredd basta possedere un PC basato su un processore Pentium III 700 MHz, con 128 MB di RAM, una scheda 3D da 32 MB compatibile DirectX 9 con supporto Transform & Lighting e una scheda sonora compatibile con DirectX 9. Per trarre il massimo dal gioco, è consigliato un P4 1,5 GHz, con 256 MB di RAM e una scheda 3D da 64 MB compatibile DirectX 9 con supporto T&L. *Judge Dredd: Dredd Vs Death*, la cui installazione occupa 1,3 GB su hard disk, è compatibile con Windows 98, ME, 2000 e XP.

I TASTI PRINCIPALI

Di seguito riportiamo i tasti predefiniti, ognuno dei quali sarà configurabile a piacimento dal menu **Opzioni\Opzioni di controllo\Regola Controlli**.

W – Per muoversi in avanti
S – Per muoversi indietro
A – Per muoversi a sinistra
D – Per muoversi a destra
SHIFT SX – Per abbassarsi
R – Per ricaricare l'arma
Spazio – Per saltare
F – Tasto Azione
Mouse sx – Fuoco
Mouse dx – Pugno
Tasto centrale del mouse – Zoom
Q – Granata
G – Lascia l'arma secondaria
E – Sfidare il fuorilegge
TAB – Obiettivi
Rotella su/giù – Per cambiare il tipo di munizioni
1 – Selezione dell'arma principale
2 – Selezione dell'arma secondaria

IN un futuro buio e decadente, unione dei peggiori incubi partoriti da William Gibson e da Philip K. Dick, immaginate una megalopoli incredibilmente sovrappopolata, dove la disoccupazione è ormai endemica e la delinquenza e la malavita rappresentano la normalità.

Questo è l'affresco che 2000AD, la celebre casa fumettistica inglese, ha disegnato per ospitare le avventure di Judge Dredd, uno dei migliori tutori della legge in forze al reparto di polizia di Mega-City One.

Se delinquenza e malavita sono la normalità, Dredd rappresenta la cura: il protagonista del fumetto è l'emblema delle forze dell'ordine di Mega-City One, punta di diamante di un reparto di agenti che svolgono autonomamente i compiti investigativi, che procedono agli arresti e vestono i panni di giudici ed esecutori delle sentenze. Non ci sono avvocati a Mega-City One, sono i giudici a decidere autonomamente quali pene comminare a chi infrange la legge. Condanne che comprendono anche la morte, se il malcapitato (fosse anche un fumatore maleducato) non si prostra di fronte al giudice mostrando i polsi e preparandosi volontariamente ad accettare la sentenza.

Eppure, incredibile a dirsi, nel futuro in cui Dredd muove la sua imponente figura c'è anche di peggio, ovverosia chi ritiene che il delinquere

Talvolta, Dredd potrà contare sull'aiuto di qualche collega per aver ragione dei nemici.

I proiettili incendiari non provocano la morte istantanea e possono rivelarsi un'arma a doppio taglio.

sia talmente radicato nell'animo umano, da considerare la vita stessa come un crimine: Dredd e i giudici sono, infatti, legati a doppio filo con la giustizia e sono unicamente i codici a determinare le loro azioni. Non è così per Judge Death e i suoi accoliti, pronti a eseguire sommarie sentenze di morte nei confronti di chi ha la sola colpa di incrociare il loro cammino.

Judge Dredd: Dredd Vs Death rappresenta il riuscito incontro tra le due queste due filosofie all'interno di un videogioco: ai vostri comandi, ovviamente, trovate il protagonista Judge Dredd che, tra un'incursione in una prigione in rivolta e il tentativo di mantenere la città pulita dai graffiti di giovani delinquenti, deve fronteggiare Death e i suoi accoliti, evasi da un carcere di massima sicurezza. Il gioco è molto distante dal film con Sylvester Stallone che ha portato Dredd sul grande schermo. In *Judge Dredd: Dredd Vs Death* c'è la rappresentazione fedele delle atmosfere del fumetto originale, gli scanzonati e taglienti commenti del protagonista, la sensazione di potere che si prova quando ci si sente (quasi) al di sopra della legge. Il gioco si presenta con una visuale in prima persona, che apre una finestra sulla tentacolare Mega-City One, tratteggiata graficamente in modo piuttosto riuscito. Dredd può contare su un'arma di base capace di sparare diversi tipi di munizioni e su un'arma aggiuntiva che potrà raccogliere durante il suo girovagare per la città in puro stile *Halo*. Alternando sapientemente i due unici strumenti d'offesa disponibili, affronterete con un minimo di rigore tattico i vari scontri che vi vedranno protagonisti, eseguendo arresti e distribuendo sentenze con grande efficienza.

Dredd, come i suoi colleghi, è legato al rispetto della legge e bisognerà quindi fare molta attenzione a preservare la vita degli innocenti e a non esagerare con la pistola (o meglio con il Legislatore), perché uccidere un delinquente che si era ormai arreso avrà come conseguenza l'abbassamento della barra della giustizia, messa in evidenza sullo schermo. Se vi lascerete prendere la mano dal vostro ruolo, vi troverete a essere dei fuorilegge, il che comporterà il fallimento della missione.

Judge Dredd: Dredd Vs Death è, insomma, un gioco intrigante, interamente in italiano, vivamente consigliato a tutti gli appassionati di fumetti "estremi" e della letteratura cyberpunk. GIOCHI COMPUTER

Dredd sa farsi valere anche con i rivoltosi: questo galeotto sta per tornare nella sua cella di detenzione.

INSTALLAZIONE E DISINSTALLAZIONE

Una volta inserito il CD 1 nel lettore, sarà sufficiente attendere la partenza del programma di installazione. Se l'Autorun fosse disattivato, sarà necessario esplorare il CD e fare doppio clic sul file **Setup.exe**. Durante la procedura, verrà richiesto l'inserimento del CD 2 per completare la copia di tutti i dati. Verrà anche offerta la possibilità di installare Gamespy Arcade, ma sottolineiamo che, al momento, *Judge Dredd* non è più supportato da questo servizio di gioco online. Al termine dell'operazione, *Judge Dredd* sarà pronto per essere avviato. Prima di lanciarlo assicuratevi che il CD 1 sia presente nel lettore. La procedura di disinstallazione è accessibile dal gruppo **Start\Programmi\Vivendi\Judge Dredd: Dredd Vs Death**.

IL CODICE

Per giocare *Judge Dredd* è necessario inserire, al primo avvio, il codice che trovate sulla copertina del **CD 1**. Se il codice fosse assente o illeggibile, vi invitiamo a scrivere all'indirizzo **cd_gmc@futuremediaitaly.it**, descrivendo il problema. Provvederemo quanto prima a fornirvene uno valido. Nell'attesa, sarete in grado di giocare *Judge Dredd* utilizzando il codice provvisorio riportato qui sotto:

NUN5-ZAB6-JEX9-MAR3-9495

AGGIORNAMENTO

Nel DVD e nel CD 3 allegati a GMC trovate la patch che aggiorna *Judge Dredd* alla versione 1.01. Consigliamo di installarla, poiché corregge alcuni problemi della versione originale e imposta in maniera leggermente diversa certi passaggi della storia. Per applicare la patch è sufficiente aprire la cartella **Patch\Judge Dredd Dredd Vs Death** sul CD 3 e sul DVD, fare doppio clic sul file **judgedreddpatchv1.01.exe** e scegliere la lingua di installazione, ovvero l'italiano.

MANUALE E COPERTINE

All'interno del CD 3 e del DVD di GMC, nella cartella **Add on\Judge Dredd Dredd Vs Death**, sono presenti il manuale in italiano in formato PDF e le copertine di *Judge Dredd: Dredd Vs Death*, da stampare per abbellire le apposite custodie in formato CD e DVD.

MODALITA' DI GIOCO

Il cuore di *Judge Dredd* è rappresentato dalla modalità Storia, che vi porterà a vivere un lungo episodio delle avventure del giudice attraverso gli occhi del protagonista. La struttura di tale modalità è fatta di missioni da affrontare e di obiettivi (primari e secondari) da portare a termine per avanzare nella trama. Chi, invece, volesse solamente scaricare un po' di tensione contro orde di nemici, potrà accedere alla modalità Arcade: una serie di arene in cui dare fondo al vostro arsenale per ottenere i punteggi più elevati.

La modalità Arcade non è certo avara nel fornire bersagli per le vostre armi.

IN MULTIPLAYER

Judge Dredd può essere giocato in multiplayer solamente in LAN, visto che il supporto al titolo da parte di GameSpy Arcade non è più attivo. Avendo più computer collegati in rete locale, vivrete in compagnia la modalità **Storia** selezionando, nel menu apposito all'interno del gioco, **Gestisci partita in cooperativa** o **Unirsi a una partita in cooperativa**. Nel menu **Combattimento** troverete altre modalità: le più classiche sono **Deathmatch** ed **Eliminazione** (tutti contro tutti o a squadre); più "creative" sono **Vampiro**, che vede l'energia in costante discesa e ricaricabile solo colpendo gli avversari, e **Giudici vs Perp**, una sfida a squadre in cui giudici e fuorilegge possono raccogliere solamente le armi della loro dotazione di base. In questi casi, è consentito allenarsi contro i bot. Non è possibile, invece, utilizzare i bot nelle ultime disponibili: **Guerra tra blocchi**, che vede due squadre impegnate a conquistare dei generatori di energia; **Ricercato**, una rivisitazione del classico "Ce l'hai"; **Spia**, che vi vedrà impegnati a eliminare un particolare giocatore avversario difendendo contemporaneamente la spia della vostra fazione; **Contrabbandiere**, che mette alla prova le vostre capacità di sopravvivenza; **Raid anti-Umpty**, una missione antidroga e **Ladro**, una variante divertente del deathmatch.

PROBLEMI INASPETTATI?

Per qualsiasi problema di installazione o compatibilità non trattato in questa guida, facciamo riferimento al Forum del nostro sito, http://forum.gamesradar.it, per la precisione al canale Games Contact, dove troviamo una sezione dedicata al gioco completo, intitolata GMC – Gioco Completo Allegato.

L'INTERFACCIA DI GIOCO

Impariamo a sfruttare al meglio l'interfaccia di *Judge Dredd: Dredd Vs Death*.

BONUS NASCOSTI

Avanzando nella modalità Storia di *Judge Dredd: Dredd Vs Death* sbloccherete una grande quantità di caratteristiche nascoste: si spazia dalle skin da impiegare durante le partite in multiplayer, ai livelli della modalità Arcade, senza dimenticare i trucchi che possono essere abilitati nell'apposito menu del gioco. L'accesso a tali caratteristiche è anche legato alla valutazione che il gioco darà al termine di ogni missione, ed è quindi importante che Judge Dredd mantenga sempre livelli di efficienza molto elevati.

PROIETTILI PER TUTTI I GUSTI

L'arma in dotazione di Judge Dredd è caricata con diversi tipi di proiettili, da selezionare agendo sulla rotella del mouse. Vediamo nel dettaglio gli usi più adatti a ogni singola modalità:

PROIETTILI STANDARD
Utili per intimidire i fuorilegge: basta una sventagliata per ridurli a più miti consigli e operare un arresto che farà crescere la reputazione di Dredd.

PROIETTILI RICOCHET
Questi proiettili rimbalzano sulle pareti, permettendo di colpire nemici nascosti. Solitamente, un singolo proiettile non uccide ed è possibile operare un arresto.

PROIETTILI AD ALTO POTENZIALE
Perfetti per eliminare i nemici che non devono essere arrestati, come vampiri e zombi. È consigliabile non utilizzarli in scontri ravvicinati per evitare danni.

PROIETTILI PERFORANTI
Queste munizioni sono perfette quando si deve sparare per uccidere. Manca la possibilità degli Standard di tirare a ripetizione, ma il danno causato è più elevato.

PROIETTILI INCENDIARI
Più coreografici che utili, specialmente contro zombi e vampiri: uccidono molto lentamente e, anche mentre bruciano, questi nemici riescono ad attaccare.

PROIETTILI A SENSORE TERMICO
Una volta sparati, questi proiettili si "agganciano" a una fonte di calore corporeo fino a colpirla. Adatti per gli umani da uccidere o intimidire.

SID MEIER'S CIVILIZATION IV

Sid si prepara a riconquistare il mondo, per la quarta volta.

Il nuovo motore grafico in 3D vi permetterà di zoomare da una città al mondo intero.

CIVILIZATION IV CONQUISTERA' IL MONDO PERCHE':

- Rinnova uno dei migliori giochi di strategia mai creati.
- Firaxis sta riprogrammando tutto da zero.
- Il sistema di combattimento sembra davvero un passo in avanti.
- Supporterà immediatamente le modalità online e i Mod.

SVILUPPATORE	FIRAXIS	GENERE	STRETEGIA A TURNI
CASA	N/D	INTERNET	WWW.FIRAXIS.COM

Il sistema di combattimento prevederà la "collaborazione" tra diverse unità.

Il multiplayer di *Civ IV* permetterà a più giocatori di partecipare a campagne "condensate" della durata di poche ore.

DATA DI USCITA GENNAIO 2006

CHI ha giocato con una certa passione a uno qualsiasi dei capitoli di *Civilization* sa benissimo che questa saga ha la capacità, quasi "criminale", di trasformare i propri fan in zombi colpiti dalla sindrome del "ancora un turno e poi spengo".

Ciò si concretizza in nottate passate davanti al monitor, distruggendo gli imperi vicini e salvaguardando i propri confini, e in mattinate trascorse sonnecchiando furtivamente a scuola o in ufficio. Se rientrate nella schiera di chi non vede l'ora di perdere il sonno per conquistare l'impero Zulu con i fedeli Romani, sarete felici di sapere che Sid Meier, l'eclettico creatore della serie, ha già iniziato a lavorare su *Civilization IV*, dopo aver completato il magnifico *Pirates!* (di cui trovate la recensione a pagina 88).

"OGNI ASPETTO DEL GIOCO E' STATO RISTUDIATO DA ZERO"

La prima bella notizia è che Meier sarà coinvolto direttamente in questo nuovo capitolo, mentre in quello precedente la "parte creativa" era stata svolta da altri membri della sua Firaxis. Bisogna aspettarsi, quindi, un gioco di strategia con la "G" e anche la "S" maiuscole. Il motore grafico è stato completamente rifatto da zero e in *Civ IV* osserveremo la Terra con una visuale 3D simile – sembra – a quella della parte strategica di *Rome: Total War*. Si potrà quindi zoomare da una singola città all'intero globo.
Il gioco rimarrà, per fortuna, diviso rigorosamente in turni. Tuttavia, ogni singolo aspetto della simulazione è stato studiato di nuovo dalle basi, cosa che non capitava, per questa saga, dal lontano 1991. Lo stesso vale per il sistema di combattimento; ovviamente, si sa ancora poco, ma sembra che le unità riusciranno a cooperare proficuamente. Per esempio, potrete attaccare con la fanteria, mantenendo una copertura aerea con i caccia e un bombardamento da dietro le linee con l'artiglieria. Ogni unità accumulerà non solo punti esperienza, ma bonus specifici contro particolari tipi di nemici, oppure la facoltà di utilizzare al meglio le strade in territorio ostile. Inoltre, non vedrete più un'unità di opliti greci distruggerne una di carri armati del XX secolo. L'albero tecnologico non solo conterrà parecchie nuove aree di ricerca, ma prevederà diversi "percorsi" per arrivare al medesimo obiettivo. In questo modo, non sarà più necessario studiare delle tecnologie "chiave", ma il vostro impero sarà competitivo anche se avrà seguito strade diverse da quelle degli avversari.

Civ IV racchiuderà parecchie primizie anche ad altri livelli: saranno presenti le "religioni globali" o le "grandi popolazioni". Fireaxis ha tenuto in gran conto il parere degli appassionati dei titoli precedenti e si sta concentrando sul rendere meno noiosa la micro-gestione delle singole città – cosa che risultava tediosa quando un impero iniziava a contare venti o più metropoli.

Persino il multiplayer vanterà netti miglioramenti: mentre in *Civ III* non era neanche previsto (almeno fino all'espansione *Play the World*, che all'uscita presentava parecchi problemi), nel quarto episodio sarà integrato nel gioco vero e proprio. Sarete liberi di decidere se giocare delle partire multiplayer "concentrate", che dureranno solo poche ore, oppure se disputare delle intere campagne, della durata di mesi.

A questo punto, ci sentiamo di dare un consiglio a tutti gli appassionati di strategia: sfruttate a fondo le notti di sonno del 2005, perché tra una dozzina di mesi finirete per dormire veramente poco.

DAL TAVOLO AL PC

Civilization si basa sull'omonimo gioco da tavolo di Avalon Hill: Sid Meier ha "preso" i concetti generali del boardgame e li ha "espansi" grazie alle capacità di calcolo del computer. Nell'originale, mezza dozzina di partecipanti dovevano gestire un impero antico dagli albori del genere umano, tra inondazioni, invasioni barbariche e calamità di ogni genere. L'americana Eagle Games ha poi deciso di creare un boardgame dal gioco per PC di Sid Meier, adattando tutte le particolarità del titolo a un gioco da tavolo. Purtroppo, in Italia non è semplice trovarlo, ma se vi piacciono i boardgame vi consigliamo una ricerca approfondita.

UN MONDO IN ESPANSIONE

Oltre alla valanga di novità di cui abbiamo scritto in queste pagine, *Civilization IV* sarà completamente modificabile dai giocatori. Firaxis supporterà pienamente i creatori di Mod, dato che il titolo verrà scritto utilizzando semplici e chiarissimi file di dati XML. Ciò permetterà a chiunque di modificare il gioco in ogni aspetto. I modder più esperti riusciranno persino ritoccare le routine di Intelligenza Artificiale. Siamo sicuri che questa possibilità non passerà inosservata!

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Firaxis
Provenienza: Stati Uniti
Nati nel: 1996
Storia: Quando Sid Meier abbandonò Microprose, decise di fondare una software house piccola e dinamica, costruita intorno ai suoi progetti migliori. Firaxis ha creato capolavori indiscussi, come *Alpha Centauri*, *Civilization III* e il recentissimo *Pirates!*, e altri meno noti, ma altrettanto piacevoli, come *Gettysburg*. Recentemente, Firaxis ha acquisito i diritti per i capolavori creati da Sid Meier negli Anni '80 e '90, come *Colonization* e il "primo" *Pirates!*.
Li conosciamo per: *Civilization III*, *Alpha Centauri*, *Pirates!*

ATTENDERE PREGO!

Sid Meier's Civilization IV **dovrebbe arrivare su computer entro gennaio 2006.**

GMCNEWS

L'UNIVERSO DEI VIDEOGIOCHI IN QUATTORDICI PAGINE

La redazione di GMC è stata presa d'assalto da una serie interminabile di novità e seguiti di titoli famosi. Per fortuna, i suoi superpoteri le permettono di affrontare con tempismo la minaccia del Terzo Reich, mentre la Forza si dimostra sufficiente a controllare i Sith... almeno per il momento!

A cura di **Primoz Skulj**

SIMULATORE DI DIVINITA'

BLACK & WHITE 2

Nessuno meglio di Peter Molyneux può aprire una finestra sul gioco divino.

La vostra creatura sarà l'arma definitiva, niente sulla Terra sarà in grado di resistere alla sua potenza.

Come nella realtà, anche nel gioco le popolazioni combatteranno per affermare la superiorità del proprio credo.

IL colossale lavoro dei Lionhead Studios è ancora lungi a venire (si parla della fine dell'anno), ma questo non ha impedito a GMC di scambiare quattro chiacchiere con Peter Molyneux.

Il discorso è partito dal paragone con il primo capitolo di *Black & White* e ciò ha permesso al maestro di sottolineare la caratteristica principale del seguito, in cui il giocatore avrà l'occasione di sentirsi una vera e propria divinità in grado di creare città e di condurre armate gigantesche. "Se si deciderà di diventare un Dio della guerra," ha proseguito Molyneux, "sarà possibile allenare la propria creatura fino a farla diventare una macchina di distruzione e contribuire alla causa delle proprie genti con miracoli devastanti, come terremoti ed eruzioni vulcaniche." Ovviamente, il potere demiurgico non verrà a mancare nel caso di un divinità pacifica, che sarà ben lieta di vedere il popolo vivere felice tra giardini paradisiaci e spassarsela gioviale

"Le creature potranno apprendere l'arte del comando"

nelle taverne, senza mai scordare di venerare l'avatar del bene. La vicenda sarà ambienta alcuni secoli dopo la conclusione dell'originale *Black & White*, in un'epoca di terrore in cui le popolazioni combatteranno strenuamente per la propria supremazia. Come sottolineato da Molyneux, nel seguito la trama avrà uno svolgimento correlato alla morale del giocatore, che quindi vivrà situazioni diverse sulla base delle proprie azioni positive o negative.

Molyneux non ha poi esitato a elogiare la nuova Intelligenza Artificiale delle creature: "I mostri saranno capaci di apprendere l'arte del comando, quindi i giocatori godranno della comodità di lasciarli alla testa delle truppe senza il timore di decisioni tattiche errate." Lo stesso discorso vale anche per l'orientamento buono, in funzione del quale i giganti sapranno accudire e provvedere alle necessità della popolazione pacifica. La nuova Intelligenza Artificiale non trascurerà i singoli paesani, che nel corso dei secoli avranno appreso l'arte della guerra strutturata su due diverse abilità di combattimento, ravvicinato e a distanza, oltre che sulle tecniche di assedio. Come se ciò non bastasse a rendere l'esperienza ludica molto più profonda, gli stessi soldati saranno anche dotati della capacità di imparare e di sviluppare le loro abilità, battaglia dopo battaglia.

Fin qui tutto regolare, ma qualche tocco di genio? Peter Molyneux non ha esitazioni: "La sirena, non quella d'allarme, ma la ragazza con le squame, che, come Omero insegna, non esiterà a paralizzare gli uomini con il suo canto ipnotico!"

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC **MAFIA** E NELL'EDIZIONE BUDGET, **GIOVANNA D'ARCO**

IN QUESTO NUMERO

Cosa ci potrà mai essere di pericoloso nel venerare una piccola mucca dorata?

SIMULATORE DI VITA

THE SIMS 2 UNIVERSITY

La bella vita del college a stelle e strisce.

La simulazione di vita è nei negozi da pochi mesi, ma Electronic Arts non ha perso tempo e ha subito provveduto a impacchettare un'espansione. Come è facile dedurre dal titolo, *The Sims 2: University* metterà i personaggi dietro i banchi di un campus universitario, contribuendo a colmare il vuoto temporale che nel gioco principale fa passare i Sim dall'adolescenza all'età adulta. A quanto è dato sapere, lo studio non sarà la principale mansione dei ragazzi, che nel loro nuovo mondo troveranno centinaia di scuse per darsi alla pazza gioia. Palestre, sale da bigliardo e bar allieteranno le giornate, mentre quando arriverà il momento di tornare a fare la nanna nel dormitorio sarà possibile accaparrarsi la stanza migliore (ma non scegliere il compagno). Come insegnano le numerose pellicole sul tema (tra cui abbiamo il buongusto di segnalare solo "Animal House"), i

Altro che studiare, in *University* ci si piglia cuscinate e si mangiano pizze prelibate!

ragazzi dei college adorano le confraternite, che anche in *University* diventeranno un'ottima copertura per mettere sotto torchio le matricole e per accalappiare le cheerleader. Alla fine, dopo tanta fatica, arriverà il momento di fare i conti con il mondo del lavoro, rappresentato per l'occasione da 11 aziende attraverso cui sarà possibile accedere a quattro nuove carriere.

Data di uscita: Marzo 2005
Internet: http://thesims2.ea.com

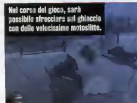
AZIONE/STRATEGIA

AURORA WATCHING

La nuova minaccia per il mondo è nascosta tra i ghiacci.

Bryo ha annunciato che il terzo capitolo della serie di giochi d'azione tattici *Gorky* è quasi pronto ad approdare nei negozi, anzi, nelle edicole. Si tratta di un prodotto economico, venduto a soli 19,50 euro, nel quale il giocatore si trova immerso nel più classico degli scenari apocalittici. Nel prologo, il sottomarino nucleare russo Komsomoletz affonda nel Mare di Barenz. Di per sé, non ci sarebbe niente di strano, vista la situazione drammatica in cui versa l'ex flotta sovietica, ma la verità è un'altra. La CIA, infatti, riesce a scoprire una base militare sotterranea e, grazie all'impiego dei satelliti, individua un personaggio molto pericoloso: tale Jacek Parecki, geniale quanto scellerato esperto di DNA.
Per l'agente Sullivan arriva così il momento di mettere da parte la bottiglia che da un paio d'anni è sua compagna inseparabile e tornare sobrio, mettendo in mostra le sue doti di spia. *Aurora Watching* si avvarrà di un nuovo motore grafico, capace di gestire due visuali (in terza persona e dall'alto) e di controllare nemici in grado di coordinarsi per attaccare in gruppo.

Data di uscita: N.D.
Internet: www.aurora-game.com

Nel corso del gioco, sarà possibile sfrecciare sul ghiaccio con delle velocissime motoslitte.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

ACT OF WAR

La qualità di un gioco passa anche per la penna di uno scrittore.

Atari si è avvalsa della consulenza dello scrittore Dale Brown, autore di romanzi militari come "Terreno fatale" e "L'uomo d'acciaio" per dare un tocco in più al suo nuovo gioco di strategia in tempo reale. *Act of War*, la cui uscita sul territorio americano sarà accompagnata dall'omonimo romanzo, propone la visione di Brown sulla guerra al terrorismo e apre una finestra privilegiata sui sistemi d'arma di nuova generazione. Lo scenario utilizzato dallo sviluppatore Eugen è a dir poco nefasto, visto che la nuova realtà del terrorismo internazionale, nota come Il Consorzio, avrà spostato il flagello dai paesi mediorientali alle città occidentali, non ultima la capitale degli Stati Uniti, con il preciso intento di mettere le mani sulla gestione delle risorse petrolifere. Come di norma, i terroristi prediligeranno le tecniche di guerriglia e questo costringerà le forze americane a lottare per ogni angolo di strada e a vedere le proprie città ridotte in cumuli di macerie dall'eccellente motore grafico del gioco. Per quanto basato su armi hi-tech, *Act of War* sottolineerà

Le nuove armi sono un'ottima scusa per mettere in mostra effetti particolari di prima qualità.

l'importanza delle risorse umane nell'economia del conflitto e inviterà i giocatori a occuparsi del recupero dei piloti abbattuti in missione e dell'ingaggio di veterani. Per scoprire se il titolo di Atari avrà le "cartucce" in regola bisognerà avere ancora qualche mese di pazienza.

Data di uscita: Marzo 2005
Internet: www.atari.com/actofwar

PILLOLE

IL NUOVO SARÀ TARGATO BLACK BEAN
Leader ha annunciato, per la metà dell'anno, la nascita dell'etichetta Black Bean. L'obiettivo del nuovo marchio sarà di offrire una serie completa di titoli di qualità a prezzi ragionevoli. Vedremo se, con il tempo, questi propositi troveranno una conferma. Corre comunque l'obbligo di sottolineare che, tra i team abbinati a Black Bean, figura anche Milestone.

MILESTONE VIAGGIA IN ALFA
Tanto per non cambiare argomento... Milestone, responsabile di successi del passato come *Screamer* e *Superbike*, ha annunciato che sta lavorando su un nuovo titolo. Fortunatamente, si tratta di un simulatore di guida, la "specialità" di Milestone, che verrà prodotto su licenza Alfa Romeo e sarà, quindi, una produzione tutta nostrana! La versione PC del gioco, che sembra conterrà anche delle caratteristiche degne di un GdR, dovrebbe arrivare entro la prima metà del 2005. Il titolo, al momento, non è ancora stato svelato.

EARTH 2160, UNO STRATEGICO GIGANTESCO
Worms dovrebbe ultimare entro la metà dell'anno i lavori sul gioco strategico in tempo reale *Earth 2160*. Il titolo si avvarrà del motore grafico Earth4 e metterà a disposizione 12 pianeti tartassati dagli scontri tra quattro fazioni rivali. Torneranno sulla scena l'Eurasian Dynasty, la Lunar Corporation e gli United Civilized States, che per l'occasione saranno affiancati da una misteriosa razza aliena. A completare il già corposo pacchetto contribuirà, infine, un editor dalle risorse pressoché illimitate.

GOTHIC II PARLA ITALIANO
La versione tradotta in italiano di *Gothic II* sarà disponibile nei negozi a partire dal 27 di gennaio. Il gioco di ruolo verrà distribuito con un'elegante confezione cartonata al costo di 19,99 euro. Una manovra commerciale che

STRATEGIA IN TEMPO REALE

I combattimenti passeranno solo per il filo della spada, non ci saranno magie.

THE SETTLERS: HERITAGE OF KINGS

La strategia nella sua corrente più tradizionalista.

La serie strategica in tempo reale *The Settlers* torna agli onori della cronaca con il quinto episodio, *Heritage of Kings*. Per migliorare il gioco e offrire al pubblico un prodotto al passo coi tempi, Ubisoft ha ingaggiato il game designer Bruce Milligan (già impegnato in *Civilization* e *Tropico*), il quale ha subito deciso di sostituire lo stile fantasy e cartoonesco dei precedenti capitoli con un tratto più austero. La veste grafica serve anche a ribadire l'approccio realistico al genere, che spogliato delle magie vedrà gli umani controllati dal giocatore combattere contro l'esercito del perfido Black Knight.
Lo sviluppatore Blue Byte non ha esitato a pescare nella tradizione delle fiabe, proponendo per esempio una missione in cui bisogna salvare una principessa rinchiusa nella torre di un castello protetto da arcieri e cannoni, il tutto partendo da un piccolo villaggio e da un pugno di eroi. Ciò significa che, a differenza di quanto avviene negli strategici di ultima generazione, in cui la gestione ha un ruolo sempre più marginale, in *Heritage of Kings* lo sfruttamento delle risorse naturali e la costruzione di edifici fa parte degli elementi cardine della giocabilità. Tanto per fare un esempio, quando si pongono le basi di un'abitazione bisogna considerare la distanza di quest'ultima dal posto di lavoro dei suoi occupanti, in modo da ridurre al minimo il trasferimento e ottimizzare la produzione.

■ **Data di uscita:** Febbraio 2005
■ **Internet:** www.ubi.com/IT/Games/Info.htm?pId=1266

GIOCO DI RUOLO

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II THE SITH LORDS

Mettete sotto carica la spada: sta per tornare il momento dei cavalieri.

Alla fine del 2003, non serviva essere degli appassionati di "Guerre Stellari" per prostrarsi di fronte alla qualità di *Knights of the Old Republic*, e non serve esserlo neppure all'inizio del 2005 per accogliere con i dovuti onori il seguito: *The Sith Lords*. Come c'era da aspettarsi, il nuovo episodio sarà contraddistinto da una trama a prova di Jedi, che accompagnerà il giocatore in un viaggio alla scoperta di numerosi luoghi di culto dell'universo di "Star Wars". Il primo in cui ci si imbatterà, poco dopo aver creato il proprio personaggio e aver utilizzato un droide per riparare i motori della Ebon Hawk, sarà la miniera di Peragus. Qui, il nostro Jedi in fasce scoprirà che i lavoratori sono stati eliminati dai robot minatori e avrà anche l'occasione di incontrare due personaggi non giocanti che lo accompagneranno nel prosieguo dell'avventura. Si tratterà di Kriea, una ragazza che stabilirà subito un rapporto di "Forza" con il protagonista, e di un prigioniero di nome Atton, per il momento l'unico sopravvissuto all'eccidio.
Le sparatorie a seguire avranno per protagoniste intere orde di droidi e saranno utili a prendere confidenza con il nuovo sistema di cambio rapido dell'arma, che permetterà di passare in un istante dal combattimento ravvicinato a quello a medio raggio. Non è intenzione di GMC rivelare troppo della vicenda, quindi la finiamo qui e, per chiudere, lasciamo in eredità ai lettori un quesito: chi o cosa si nasconde dietro la maschera del nuovo personaggio Darth Nihilus, l'essere capace di assorbire l'energia da tutto ciò che lo circonda e di utilizzarla per distruggere anche un intero pianeta?

I modelli dei personaggi sono stati migliorati in maniera sensibile.

■ **Data di uscita:** Febbraio 2005
■ **Internet:** www.lucasarts.com/games/swkotor_sithlords

GIOCO DI RUOLO

FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH

Sta per tornare il tempo dei supereroi.

Si fa presto a combattere contro le forze del Reich quando si dispone di poteri speciali!

Dopo aver atteso per anni un titolo in grado di rendere giustizia ai poteri dei supereroi, i giocatori hanno finalmente levato le loro urla di giubilo con l'arrivo di *Freedom Force*, pubblicato in Italia nel 2002 e disponibile da alcuni mesi anche in versione budget. Ma non siamo qui per parlare di soldi, bensì per raccontare il ritorno della "Silver Age" del fumetto a stelle e strisce, ovvero degli anni che hanno preceduto la guerra del Vietnam e in cui i buoni erano dipinti senza macchia, mentre i cattivi erano quanto di più ignobile si potesse immaginare. Purtroppo, come accaduto per il capitolo originale, neppure il seguito atteso per aprile dispone della licenza ufficiale per i vari X-Men, Spider-Man o Fantastici Quattro, quindi ci si dovrà nuovamente "accontentare" di vestire i panni di Minuteman e dei suoi compagni, oltre a quelli di sei nuovi protagonisti, tra cui Quetzacoatl, una divinità messicana insediata nel corpo di un ragazzino, e Tombstone, un eroe dalla forza sovrannaturale. Nella nuova avventura, le forze del bene dovranno sconfiggere il Terzo Reich, che per l'occasione si avvarrà dei poteri di Red Sun, Blitzkrieg e Fortissimo, oltre che di un sistema di trasporto interdimensionale. I viaggi nel tempo saranno quindi la regola e serviranno anche a mettere in evidenza le qualità del motore grafico Gamebryo, capace di generare pregevoli effetti.

■ **Data di uscita:** Aprile 2005
■ **Internet:** www.freedomforcegame.com

X2: IL RITORNO

È previsto per aprile il lancio del seguito del simulatore spaziale *X2: La Minaccia*. Nel nuovo episodio, la flotta di Argon sarà ancora una volta impegnata a combattere la minaccia dei Khaak e dei pirati Yaki. Per sopravvivere, i giocatori saranno costretti ad apprendere nuove tecniche di combattimento, da utilizzare per le operazioni di scorta ai convogli commerciali e durante le manovre di infiltrazione stealth nei settori controllati dal nemico. Tra le caratteristiche de *Il Ritorno* si segnala la possibilità di collegare tra loro le piattaforme industriali, per dare forma a veri colossi produttivi.

SIMULAZIONE DI GUIDA

GTR – FIA GT RACING SIMULATION

L'industria videoludica apre le porte al modding di qualità.

Il notevole simulatore di guida sviluppato dal team svedese Simbin ha già attirato l'attenzione di Giochi per il Mio Computer tempo addietro. Risale, infatti, al numero di novembre 2004 la recensione della versione reperibile sul mercato italiano solo mediante l'importazione parallela. È di questi giorni, invece, la notizia che il titolo verrà distribuito in via ufficiale anche nel nostro Paese da Atari, per di più in una versione aggiomata e arricchita con nuovi contenuti. *GTR* si avvarrà di un sistema di visualizzazione dei risultati di gara in tempo reale, oltre che di un'opzione immediata per il salvataggio e il caricamento delle partite nelle sessioni di pratica, durante i campionati e i Race Weekend. Sarà possibile, inoltre, correre in diverse ore del giorno, quindi sia alla luce del sole, sia nelle tenebre, e stabilire liberamente il rapporto tra il tempo reale e quello virtuale, configurando la durata delle 24 ore fino al limite minimo del 3%.
Anche i danni, già presenti nella versione dedicata al mercato tedesco, saranno ottimizzati mediante l'implementazione di strisciate sulle carrozzerie. Infine, gli sviluppatori hanno rinverdito il parco macchine, lavorando sulle sospensioni della Ferrari 550 e migliorando la preparazione della BMW Z3M.

■ **Data di uscita:** Febbraio 2005
■ **Internet:** www.gtr-game.com

La versione di *GTR* importata ufficialmente da Atari nel nostro Paese sarà ricca di contenuti inediti.

PILLOLE

➡ conferma la volontà di Koch Media di offrire titoli di qualità a un prezzo conveniente. Inoltre, per festeggiare l'evento, la stessa Koch Media ha in serbo una sorpresa per tutti gli appassionati. Di cosa si tratta non è ancora dato sapere, perché l'annuncio ufficiale verrà comunicato in concomitanza con la pubblicazione del gioco.

HOUSE OF THE DEAD III
Dopo aver dato spettacolo su Xbox, il terzo episodio dello sparatutto di Sega si appresta a fare fuoco anche su PC. Il protagonista sarà Thomas Morgan, l'eroe del primo capitolo, e il ruolo di vittime designate toccherà, tanto per cambiare, agli zombi, che andranno cacciati in ogni angolo del monitor anche nella nuova modalità multiplayer in doppio. Iniziate a prendere la mira, perché febbraio è vicino e i mostri sono pronti a graffiare lo schermo.

CONFLICT: GLOBAL TERROR
SCi Games ha annunciato che, per il prossimo autunno, sarà disponibile il nuovo capitolo della serie *Conflict. Global Terror* sarà ambientato in un futuro pericolosamente vicino e vedrà i quattro protagonisti operare nell'ambito di un gruppo anti-terrorista.

SACRED: UNDERWORLD
Ascaron ha annunciato che entro il prossimo aprile sarà pubblicata un'espansione per *Sacred*, che porterà i giocatori in un mondo grande il 40% in più rispetto a quello del titolo originale. Speriamo che in Italia FX Interactive riesca a ripetere l'operazione "a basso costo"!

CONSPIRACY: WEAPONS OF MASS DESTRUCTION
In *Conspiracy: Weapons of Mass Destruction* i giocatori dovranno vestire i panni di Cole Justice, l'agente speciale che avrà il compito di porre rimedio ai folli progetti di devastazione planetaria della Hydra. Il gioco, atteso per marzo, è attualmente in fase di sviluppo presso gli studi di Kuju.

UFFICIALE!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER TOP 20

La classifica di GMC, in collaborazione con il periodico Trade Interactive Multimedia

1 - Half-Life 2 (Sierra)	NOV 04, 9
2 - Football Manager 2005 (Sega)	NAT 04, 8
3 - Rome: Total War (Activision)	OTT 04, 9
4 - The Sims 2 (EA)	OTT 04, 9
5 - Medal of Honor: Pacific Assault (EA)	DIC 04, 8
6 - FIFA Football 2005 (EA)	NOV 04, 8
7 - Need for Speed Underground 2 (EA)	NAT 04, 8
8 - Vampire: The Masquerade - Bloodlines (Activision)	NAT 04, 9
9 - Pro Evolution Soccer 4 (Konami)	GEN 05, 9
10 - Sacred (FX Interactive)	AGO 04, 8
11 - Doom 3 (Activision)	SET 04, 9
12 - The Black Mirror (Future Games)	NOV 04, 8
13 - Warhammer 40.000 Dawn of War (THQ)	NOV 04, 8
14 - Star Wars Battlefront (LucasArts)	NOV 04, 8
15 - Far Cry (Ubisoft)	APR 04, 9
16 - Call of Duty: La Grande Offensiva (Activision)	NOV 04, 7
17 - Thief: Deadly Shadows (Eidos)	LUG 04, 8
18 - Unreal Tournament 2004 (Atari)	MAG 04, 8
19 - Splinter Cell Pandora Tomorrow (Ubi Soft)	APR 04, 8
20 - Ground Control II: Operation Exodus (Sierra)	LUG 04, 8

OLTRE LE ALPI

Diamo un'occhiata a quello che succede questo mese nelle classifiche di vendita negli Stati Uniti e in Gran Bretagna...

STATI UNITI	GRAN BRETAGNA
1. The Sims 2	1. The Sims 2
2. World of Warcraft	2. Half-Life 2
3. Half-Life 2	3. Football Manager 2005
4. Zoo Tycoon 2	4. MOH: Pacific Assault
5. RollerCoaster Tycoon 3	5. Rome: Total War

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GIOCHI DEL MESE

Ogni mese, Giochi per Il Mio Computer seleziona alcuni fra i migliori titoli disponibili nei negozi. Se abbiamo intenzione di regalarci o regalare un gioco, oltre alle prove del mese, ci conviene dare un'occhiata a questa pagina!

HALF-LIFE 2 (Nov 04, 9)

È arrivato il seguito di una pietra miliare dei videogiochi ed entra a passo di carica tra i prodotti consigliati dalla redazione di GMC. *Half-Life 2*, infatti, ha mantenuto tutte le aspettative che si erano cumulate nei cinque anni richiesti dalla sua realizzazione e ha spostato, una volta di più, la frontiera degli sparatutto in soggettiva.

ROME: TOTAL WAR (Ott 04, 9)

Un'altra perla si va a incastonare nella collana dedicata da Creative Assembly alla strategia in tempo reale. Dopo le battaglie nel Giappone di *Shogun: Total War* e le imprese in Europa e nel Medio Oriente di *Medieval: Total War*, è tempo di combattere tra l'impeto delle legioni e gli intrighi del Senato di Roma.

FLATOUT (Nat 04, 8)

Auto che si accartocciano, sfondano staccionate e guardrail, abbattono pile di copertoni e colonne di barili. *FlatOut* fa della guida "eccessiva" la propria carta vincente, merito della perfetta integrazione del motore fisico con la giocabilità e di una grafica di ottima qualità.

FIFA FOOTBALL 2005 (Nov 04, 8)

Sui campi da calcio virtuali si disputa un'aspra partita, che vede al momento *PES 3* in vantaggio. EA non si perde d'animo e, rincorrendo la vittoria, continua a migliorare la sua serie storica, *FIFA*. La partita è tutta a vantaggio dell'appassionato che trova sugli scaffali titoli sempre più stimolanti, come *FIFA Football 2005*.

VAMPIRE: BLOODLINES (Nat 04, 9)

La sete di sangue dei vampiri è insaziabile e le notti di Los Angeles sembrano non finire mai. Principi dei Non Morti, torbidi intrighi e atmosfere decadenti: questi sono gli ingredienti di un grande GdR d'azione, il primo gioco ad appoggiarsi al motore di *Half-Life 2*. L'unica nota stonata riguarda la mancata traduzione nella nostra lingua.

THE SIMS 2 (Ott 04, 9)

Il successo del primo *The Sims* ha assunto proporzioni planetarie e il secondo capitolo dimostra di avere le carte in regola per rinnovare il fenomeno. *The Sims 2* introduce caratteristiche quali l'invecchiamento dei Sim e la trasmissione delle loro caratteristiche "genetiche", per un divertimento potenzialmente infinito.

Uscirà quando sarà pronto

ECCO I MIGLIORI GIOCHI IN VIA DI SVILUPPO, MA QUANDO LI VEDREMO?

Legenda: Nuova Entrata ● *È obbastanzo probabile* ● *Ma ne siamo proprio certi?* ● *Non ci scommetteremmo*

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA
Act of War	Atari	Marzo
Age of Empires III	Microsoft	2006
Alexander: Il Tempo degli Eroi	Koch Media	Inverno
Aurora Watching	Bryo	2005
Bioshock	Irrational Games	2006
Black & White 2	EA	2005
BloodRayne 2	Terminal Reality	Inverno
Boiling Point: Road to Hell	Atari	Marzo
Brothers in Arms	Ubisoft	Febbraio
Call of Cthulhu Dark Corners of...	Bethesda	2005
Civilization IV	Fireaxis	2006
Cold Fear	Ubi Soft	Marzo
Commandos Strike Force	Eidos	2005
Cossacks II: Napoleonic Wars	CDV	Inverno
Drake	Sierra	Inverno
Driv3r	Atari	Febbraio
Duke Nukem Forever	Take Two	2005
Dungeons & Dragons Online	Atari	2005
Dungeon Siege 2	Microsoft	Primavera
Fahrenheit	N/D	Inverno
F.E.A.R.	Sierra	2005
Freedom Force vs The Third Reich	Irrational Games	Aprile
Ghost Recon 2	Ubisoft	Inverno
GTA: San Andreas	Take Two	10 Giugno
Hitman: Blood Money	Eidos	Primavera
Juiced	Acclaim	Inverno
Knights of the Old Republic 2	LucasArts	Febbraio
Legion II	Slitherine Software	2005
Miami Vice	Koch Media	2005
Operation Flashpoint 2	Codemasters	2005
Pathologic	Buka	Natale
Playboy: The Mansion	Ubi Soft	2005
Project: Snowblind	Eidos	Marzo
Quake IV	Activision	2005
Ryzom	Jolt	Inverno
SDA: Middle Earth Online	Sierra	Inverno
Settlers of Catan	Capcom	Inverno
Silent Hunter III	Ubisoft	2005
Singles: Get the Party Started	Koch Media	Inverno
Sniper Elite	Wanadoo	Inverno
Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Primavera
Star Wars: Republic Commando	LucasArts	Febbraio
S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl	THQ	Marzo
Tabula Rasa	NC Soft	2005
The Elder Scrolls IV: Oblivion	Bethesda	2006
The Movies	Activision	Inverno
The Punisher	THQ	Inverno
The Sims 2 University	EA	Marzo
The Settlers: Heritage of Kings	Ubisoft	Febbraio
World of Warcraft	Blizzard	Marzo
X2- Il Ritorno	Koch Media	Aprile

Alcuni titoli procedono lenti e, a volte, non arrivano nemmeno.

PIRATES OF THE BURNING SEA

Flying Lab Software

Non tutti i pirati hanno una carriera fortunata. Questo vale sia nella realtà storica, sia nel mondo dei giochi per computer. Per un *Sid Meier's Pirates!* che approda con successo e conquista il cuore degli appassionati (a proposito, non vi fate sfuggire la recensione a pagina 88), c'è un *Pirates of the Burning Sea* che ancora non riesce ad avvistare terra. I Flying Lab Software, infatti, hanno prorogato l'uscita del loro MMORPG a base di velieri e spietati bucanieri. Lascia un po' perplessi il fatto che, all'annuncio iniziale secondo cui il gioco sarebbe stato disponibile per il periodo natalizio, non sia seguita alcuna data certa. È ancora presto per scrivere un epitaffio, e l'augurio è che i pirati di Flying Lab arrivino a issare il loro Jolly Roger. Tutto sta a capire quando...

DRIV3R

Atari/Reflections

Poliziotti infiltrati nelle gang, inseguimenti in automobile e sparatorie: serve altro per introdurre *Driv3r*?
Forse il fatto che, su console, il gioco sviluppato da Reflections presentava qualche difetto fastidioso, oltre a un sistema di controllo tutt'altro che impeccabile e perfetto.
Bisogna sperare che il tempo intercorso tra l'uscita per PlayStation 2 e Xbox (estate 2004) e quella recentemente annunciata per la nostra piattaforma di gioco preferita (inizio 2005) sia servito a correggere i problemi di questo titolo d'azione sulla falsariga dell'acclamato *Grand Theft Auto*.
Le strade di Miami, Nizza e Istanbul aspettano di ospitare le spericolate imprese del "piedipiatti" sotto copertura Tanner, impegnato a sgominare una banda di trafficanti d'auto e impersonato, questa volta, dai determinati giocatori su computer.

News di Rete
Giochiamo in Rete

IPERTESTO

DOOM AL CINEMA, LE PRIME INDISCREZIONI

Cominciano a filtrare le prime indiscrezioni riguardanti l'opera cinematografica dedicata all'immortale sparatutto di id Software. Secondo quanto trapelato direttamente dal set di Praga, città prescelta per le riprese, le differenze rispetto al videogioco saranno abbastanza corpose. Non ci sarà un solo marine, bensì un gruppo di otto e i mostri affrontati dalla squadra di soldati non saranno di provenienza "infernale", bensì frutto di mutazioni provocate da un pericolosissimo virus. Nel complesso, il risultato finale dovrebbe essere più simile a un horror che a un film d'azione, ma non mancheranno sparatorie degne di cotanto nome, nonché la presenza "cameo" di motosega e BFG.
www.idsoftware.com

FERRI CORTI FRA VALVE E VIVENDI

Non è un mistero che il distributore Vivendi Universal Games abbia apprezzato assai poco del rivoluzionario sistema Steam, su cui Valve sta puntando con decisione da più di un anno. Sebbene, a livello pratico, le

GAMESRADAR

www.gamesradar.it
Il magazine online curato dallo stesso team di GMC possiede anche un Forum, il punto di incontro con la redazione e con altri appassionati di videogiochi. Corriamo a pagina 16 per leggere le cronache di ciò che vi è successo questo mese!

SECOND LIFE

I LINDENLAB PROPONGONO UN MMORPG DOVE RIFARSI UNA VITA.

Il titolo dei LindenLab è originale e creativo.

Il mondo di *Second Life* è una miniera inesauribile di possibilità.

UNA terra di opportunità, speranze e sogni. Non stiamo parlando dell'emigrazione di massa in America avvenuta un secolo fa, bensì di una "terra" completamente virtuale, da vivere utilizzando l'immaginazione come unico limite.

Sembra la solita, introduzione a un nuovo MMORPG? In questo caso, dietro l'apparente banalità si nasconde uno dei titoli più insoliti e originali degli ultimi anni. *Second Life* nasce, infatti, da un'intuizione geniale nella sua semplicità: perché simulare la vita di un eroe da saga fantasy, o buttarsi su un futuro fantascientifico, quando abbiamo ogni giorno davanti agli occhi il più fantastico dei mondi a disposizione?

Partendo da questo assunto, si è creato ciò che gli sviluppatori descrivono come "il sogno di qualunque sviluppatore o progettista". Sono proprio i partecipanti a "costruire" gli oggetti e le aree che compongono il gioco, basandosi sul proprio estro, sull'inventiva, e sui programmi a disposizione.

Vogliamo una motocicletta? Nulla di più facile che armarsi di pazienza e sagomarla da zero, partendo dal carburatore e concludendo con i dettagli della carrozzeria. Magari si potrebbe anche cercare un socio, per delegare a lui la fatica di dipingere le fiamme sul serbatoio e iniziare la produzione in serie.

Già, perché l'azione "creativa" nel mondo di *Second Life* viene premiata e riconosciuta con un valore in denaro che sono proprio gli altri utenti a dare. Sebbene il denaro del mondo simulato sia "virtuale", esistono precise quotazioni che regolano il cambio fra i *Linden dollars* e la tangibile moneta reale.

Diventare ricchi e fare fortuna,

"Il sogno di qualunque sviluppatore o progettista"

quindi, è realmente possibile anche al di fuori della nostra seconda vita. Basta poco. Per esempio (episodio effettivamente accaduto a un fortunato gruppo di utenti), specializzarsi nella costruzione di aerei, "inventare" i paracadute, e guadagnare fornendo corsi di lancio e vendendo il materiale necessario. Sembra pazzesco? No, è semplicemente *Second Life*, in tutto il suo splendore. Se qualcuno si fosse spaventato, di fronte alla complessità dell'azione di ideare e costruire qualcosa, farà bene a ricredersi subito. I mezzi a disposizione sono flessibili e potenti, e non limitano in alcun modo la creatività, pur rimanendo semplici da impiegare anche per un neofita. Le possibilità non si limitano certo a quanto abbiamo lasciato intravedere in queste poche righe. Chiunque lo desideri, infatti, è libero di programmare il comportamento degli oggetti creati. Dopo aver faticosamente partorito una farfalla, quindi, basteranno poche righe di codice per ordinarle di volarci attorno mentre cammineremo.

Second Life è tutto questo e molto di più, visto che una frettolosa descrizione non riesce certo a rendere giustizia a un titolo del genere. Un mondo affascinante, e in continua evoluzione, è a nostra disposizione per quella seconda possibilità che abbiamo sempre agognato... Basta un semplice clic.

Direttamente dalla Rete...

GDR ONLINE

DAOC
SHROUDED ISLES

L'add on *Shrouded Isles*, dedicato al celebre MMORPG *Dark Age of Camelot* e originariamente messo in vendita nel febbraio del 2003, è ora disponibile in maniera del tutto gratuita all'interno del sito ufficiale del produttore.

Con una decisione inaspettata, infatti, gli sviluppatori di Mythic Games hanno offerto un update pubblico che aggiorna il titolo a tutti i contenuti presenti nell'espansione. Per chi avesse la memoria corta, vale la pena di ricordare almeno le principali caratteristiche di *Shrouded Isles*: ben diciotto nuove zone di gioco sparse su tre territori, tre razze aggiuntive, sei classi per i personaggi, nonché mostri e armi per tutti i gusti. Nel complesso un disco aggiuntivo interessante e ricco di spunti, che merita di essere preso in considerazione da tutti gli appassionati (sicuramente pochi) che ne fossero ancora sprovvisti. Provare non costa nulla.

GDR ONLINE

LINEAGE II

UN CORPOSO RESTYLING PER IL MMORPG DI PUNTA DI NCSOFT!

SONO numerose le novità presenti all'interno dell'espansione *The Chaotic Chronicle* per *Lineage II*, il GdR online per cui si sono aperti da poco i server europei.

Spicca la possibilità di muoversi sott'acqua, che dovrebbe aggiungere una vera e propria nuova dimensione all'esperienza di gioco, garantendo l'accesso a numerose aree inesplorate. Come accadeva già nel titolo originale, quindi, sarà la grafica a fare da padrona, visto che l'ambiente sottomarino

L'aspetto estetico di *Lineage II* è sempre impressionante.

promette di essere una gioia per gli occhi, e la città fluttuante di Innadril dovrebbe lasciare più di un giocatore senza fiato. Meritano di essere citati, inoltre, sia il corposo lavoro di rinnovamento e aggiunte eseguito sui mostri, gli oggetti e gli incantesimi, sia la gustosa possibilità di darsi all'azzardo e alle scommesse sfruttando i tre minigiochi inclusi (i dadi, le corse o la lotteria). L'espansione è gratuita e verrà distribuita automaticamente a tutti i giocatori di *Lineage II* grazie al software di aggiornamento incluso nel gioco.

Internet: www.lineage2.com

GDR/GUIDA ONLINE

AUTO ASSAULT

CONTINUANO A FIORIRE I MMORPG ALTERNATIVI ALL'INTERNO DI UN MERCATO SEMPRE PIÙ SATURO.

IN un settore che vive all'ombra di colossi annunciati come *World of Warcraft*, riuscire a emergere è sempre più difficile. NCSoft, già famosa per *Lineage II* e *City of Heroes*, ci prova con *Auto Assault*.

Il titolo, sviluppato da Netdevil, consiste in uno strano mix fra gli elementi tipici dei GdR e il combattimento a bordo di veicoli futuristici. I giocatori si muoveranno in un mondo post apocalittico, in qualità di appartenenti a una delle tre fazioni in lotta: umani, mutanti e biomek. Il concetto alla base di *Auto Assault* sarà, ovviamente, quello della guerra senza quartiere, da operarsi tramite i

Con *Auto Assault* vivremo una guerra senza quartiere.

mezzi più disparati e improbabili mai ideati. Come già accennato, la componente di guida andrà ad appoggiarsi alla struttura classica dei MMORPG, con un sistema di gestione dei personaggi fortemente basato su

esperienza, fama e caratteristiche uniche per ciascun giocatore. Attualmente, il progetto è in fase avanzata di sviluppo e, sebbene non siano ancora note date certe, è lecito aspettarsi un'uscita entro la fine dell'anno.

Internet: www.autoassault.com

IPERTESTO

due società siano ancora legate per quanto riguarda il nuovissimo *Half-Life 2*, la guerra è più o meno aperta già da qualche tempo. Il primo colpo, in una frattura che pare ormai del tutto insanabile, lo ha messo a segno Valve con la vittoria ottenuta nella prima di una lunga serie di cause legali. L'argomento in discussione, in questo caso, era l'utilizzo indiscriminato del primo *Half-Life* operato da Sierra e Vivendi in diversi Cyber Café, e irrispettoso nei confronti dei termini contrattuali siglati fra le parti in causa. La pena non è ancora stata stabilita, ma si tratta comunque di un segnale importante nell'ambito della lotta in tribunale fra i due colossi. Fra le pendenze in corso, infatti, non va dimenticata quella riguardante *CounterStrike: Condition Zero*, che vede Vivendi accusata di non aver ancora ottemperato i debiti riguardanti le royalty sul gioco, nonché di averne colpevolmente fatto slittare la pubblicazione, mancando il periodo "caldo" del Natale 2003.
www.valvesoftware.com

LA MATRICE TORNA IN RETE!

L'interminabile saga di "Matrix" è ben lungi dall'essere conclusa. Con la primavera 2005, inizia una nuova fase per il mondo virtuale partorito dai fratelli Wachowski. Il sacrificio di Neo ha fornito la "pillola rossa" che l'umanità allo sbando aspettava per risvegliarsi: il mondo che la attende, però, è ancora ferocemente ostile e devastato dalle continue lotte fra macchine, uomini di Zion ed Esiliati. Il MMORPG di Sega *The Matrix Online* si appresta a conquistare i nostri computer... Riusciremo a sopravvivere?
http://thematrixonline.warnerbros.com

BLIZZARD INAUGURA LA TOLLERANZA ZERO!

Nel tentativo di limitare la perniciosa presenza di giocatori disonesti, Blizzard ha deciso di difendere il suo titolo di punta *World of Warcraft* con il massimo rigore. La software house, infatti, sta cancellando senza possibilità di appello tutti gli account colpevoli di utilizzare i cosiddetti "speed hack cheat", attualmente abbastanza diffusi. Blizzard ha inoltre annunciato che tutte le future situazioni analoghe verranno gestite secondo il medesimo criterio. Tempi duri per i cheater...
www.blizzard.com

PAINKILLER

TATTICA, SKILL E VELOCITÀ FRENETICA. ECCO *PAINKILLER* IN MULTIPLAYER!

COME GUARDARE LE PARTITE

Chi ha l'hobby del netgaming non disdegnerà certo di godersi le belle partite di qualche beniamino del tricolore. Peccato, però, che in *Painkiller* non esista alcun tasto per guardare i match. Allora, come fare? Semplice. Dopo aver scaricato il demo desiderato e averlo copiato nella cartella "recordings", si dovrà attivare la console (con il tasto "ò") e scrivere: demoplay nomedeldemo.

BELLO QUESTO TESCHIO, LO PRENDO!

Ogni sparatutto in prima persona online ha i suoi Powerup, e *Painkiller* non è da meno. Peccato che non si inventi niente di nuovo, a parte la forma dei potenziamenti, che è quella di un teschio enorme. Ne esistono tre: Immunity, che rende impossibile essere uccisi; Rage, che consente di quadruplicare il danno inferto (quest'ultimo, però, trasforma la visuale in bianco e nero e al negativo, come quando si diventa demoni nella modalità single player) e il classico Megahealth, che aggiunge 100 alla vita. Le armature sono di tre tipi, di bronzo, d'argento e d'oro.

Un manicomio criminale è il luogo ideale per un simile scambio di cortesie.

Non sembra l'hotel del film "Shining"?

UN tuffo nel passato: ecco cosa offre l'esperienza multiplayer di *Painkiller*. Grafica e sonoro sono targati 2004 (e sono strabiliantì, aggiungiamo volentieri), e lo schema di gioco è identico a quello di *Quakeworld*, con la stessa fisica (salti ai limiti dell'assurdo e velocità di movimento elevatissima) e la medesima immediatezza (il cambio di arma è istantaneo, quindi si combinano gli effetti dei vari strumenti d'offesa con grande facilità).

Il titolo con cui la gente ha cominciato a giocare in Rete è stato praticamente riportato a nuova vita, e ciò non può essere che un bene, dato che si trattava di una di quelle chicche che non si dimenticano facilmente.

È ovvio che tale aspetto rappresenti soltanto la punta dell'iceberg, visto che *Painkiller* ha da offrire molto di più, ai giocatori online. Innanzitutto, avvisiamo chiunque volesse tuffarsi nelle sue gotiche e infernali ambientazioni (che, a dire il vero, spaziano dal castello medievale al manicomio diroccato) che *Painkiller* va aggiornato alla versione 1.35, che corregge determinati bug, sistema qualche arma e aggiunge alcune mappe.

In seconda battuta, vorremmo soffermarci a parlare del bilanciamento degli strumenti d'offesa, davvero ottimo. Di solito, negli sparatutto multiplayer si usano solo le armi più devastanti, mentre quelle meno potenti non vengono neppure raccolte. Il titolo di People Can Fly ribalta questo concetto, dando a ogni arma la propria dignità e aggiungendo degli effetti che non esistono nella versione single player ai diversi tipi di munizioni. Ecco, dunque, che lo shotgun (letale a distanza ravvicinata) ha anche il potere di rallentare l'avversario; se utilizzato come spara ghiaccio (seconda modalità di fuoco), annulla l'armatura per 5 secondi. Lo spara-paletti, dal canto suo, è potentissimo,

> **"Ha la stessa velocità di *Quakeworld*"**

ma difficile da usare, e ha come arma secondaria il lanciagranate; la peculiarità straordinaria è che questi due colpi possono essere usati in combinazione. Si scaglia una granata e, mentre sta atterrando, la si trafigge con un paletto che la porterà a distanze non raggiungibili sparando normalmente (inoltre, questa manovra le farà arrecare un danno ben maggiore di quello del semplice ordigno). Il lanciarazzi, come al solito, è l'arma migliore: consente di muoversi velocemente per la mappa effettuando dei magnifici rocket jump (che tolgono poca energia e che, quindi, si sfruttano molto di più che in altri titoli) e la seconda modalità di fuoco è l'immancabile mitra. Ultima arma, il caro Lightning Gun, che, all'occorrenza, è in grado di sparare delle letali shuriken.

Le mappe sono davvero ben costruite e distanziano tra loro gli oggetti importanti, così da risultare difficili da controllare (le più gettonate sono DM_Psycho, DM_Sacred e DM_Fallen2te, quest'ultima scaricabile dalla Rete) e giocabili fino all'ultimo minuto. Purtroppo, qualche nota dolente c'è: la community italiana non ha affollato i server come ci si aspettava (sembra preferire ancora *Quake 3 Arena*), data la genuinità del titolo (che, soprattutto, nei server europei risulta molto apprezzato), anche perché l'unica modalità supportata oltre all'1vs1 è l'FFA (Free For All, tutti contro tutti), non troppo valutata dagli utenti di casa nostra. Negli ultimi tempi, però, si sta verificando un'inversione di tendenza che, speriamo, porti più giocatori a scoprire quel piccolo gioiello di velocità e tattica che è *Painkiller*.

E L'ESPANSIONE?

Di recente, è apparsa sugli scaffali italiani l'espansione del titolo Dreamcatcher, cioè *Battle out of Hell*. Che impatto avrà sul multiplayer, si staranno chiedendo gli appassionati? Oltre ad aggiungere nuove armi, mappe e modalità (tra cui l'atteso Capture the Flag), l'espansione sarà supportata a 360 gradi da tutti i tornei ufficiali, che prevedono di impiegarla pienamente dal mese di gennaio. La CPL Winter tenutasi a dicembre, ha utilizzato il gioco "liscio". Abbiamo pubblicato la recensione di *Battle out of Hell* in questo stesso numero di GMC, a pagina 118.

IL FUTURO NELL'ARENA

PLAY.IT: IL NETGAMING ITALIANO NON È PIÙ LO STESSO!

Onore e schede grafiche ai vincitori!

DALLA data del 31 maggio 2004, alcuni dei migliori clan italiani nell'ambito degli sparatutto 3D (per fare qualche nome: gli Infernal Gamer, RedeemerS, italina Ancinet Soldiers e, da poco, anche Tulls) si sono fusi per far nascere quella che, attualmente, è la multiplayer community più nota, ma soprattutto meglio organizzata del Bel Paese.

Stiamo parlando dei Play.it, anzi, della "Associazione Sportiva Play.it", visto che si sono configurati in tale maniera (hanno un direttivo, uno statuto, un regolamento interno, e tesserano i giocatori, proprio come una squadra di calcio). GMC ha voluto scambiare quattro chiacchiere con la persona che l'ha creata e la gestisce, ovvero Michele Ciacci, "Babau" su Internet.

Cominciamo con l'affermare che, a differenza di altre multiplayer community, i Play.it non hanno voluto inserire nella lista dei giochi supportati alcun titolo che non sia uno sparatutto 3D: giocano e vincono a *Call of Duty*, *CounterStrike*, *CounterStrike Source*, *Day of Defeat*, *Doom 3*, *Painkiller*, *Quake3 Arena* e *Unreal Tournament 2004*. A tale proposito, abbiamo chiesto spiegazioni a Michele, il quale ci ha risposto: **"Le persone che inizialmente hanno partecipato al progetto venivano tutte dagli sparautto 3D, ed è per questo che, data la loro grande esperienza in materia, ci siamo dedicati totalmente a questo tipo di giochi. In futuro, non è escluso che si apra una sezione per gli strategici"**.

È pur vero che, in questo modo, le cose hanno girato per il verso giusto e, grazie ai numerosi sponsor, i Play.it sono riusciti nell'intento di mandare i nostri campioni all'estero, partecipando alle più importanti LAN, europee e non. Tra le loro file, infatti, troviamo tre conoscenze molto in vista nel panorama del netgaming italiano: Forrest, tornato in un clan di casa nostra dopo l'esperienza con gli Mtw, Stermy (di cui abbiamo trattato sul numero di dicembre) e Booms. Questi paladini sono in partenza per Dallas, dove parteciperanno alla CPL Winter. **"Credo che il panorama italiano abbia giocatori di ottimo livello,"** continua Babau **"persone in cui crediamo e che stimoliamo a migliorare sempre di più. Finora, infatti, abbiamo cercato di non usufruire di giocatori stranieri, nei limiti del possibile, anche se una community come la nostra ne ha bisogno per riscuotere risultati in campo internazionale"**. Una scelta che ci sentiamo di condividere, nella speranza che il cambio di mentalità nei nostri concittadini avvenga al più presto, cosicché si riesca ad alzare il livello (e il numero) dei nostri campioni. Detto ciò, non resta che augurare ai Play.it di avere sempre più successo, soprattutto in ambito internazionale, ampliando così il loro medagliere, che è già da spavento.

IL MEDAGLIERE

Non c'è male, per un clan praticamente appena nato. Le ultime edizioni delle più importanti LAN italiane sono state dominate dai Play.it, se si escludono le discipline cui non partecipano. Tra NgILAN e SMAUILP, le medaglie portate a casa sono state ben 13. Tra queste, fanno bella mostra quelle che hanno dato modo di andare a San Francisco per i World Cyber Games (squadra di *CounterStrike*, Forrest e Stermy per *UT 2004*).

NgILAN 2004
Half-Life **WCG Qualify CounterStrike**
Primo posto
Unreal Tournament 2004 **WCG Qualify UT 2004**
Primo e terzo posto
Soldier of Fortune 2
Secondo posto
UT 2004 **a squadre**
Primo e terzo posto

SMAUILP 2004
ILP Cup *Raven Shield*
Primo e Secondo posto
ILP Cup *CounterStrike*
Primo posto
ILP Cup *Quake 3*
Primo e Terzo Posto
ILP Cup *UT 2004*
Primo e Secondo posto

I SERVER DI GMC

COUNTERSTRIKE SOURCE
[GMC] - CounterStrike Source Server #1
213.140.8.217:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #2
213.140.8.218:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #3
213.140.8.217:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #4
213.140.8.218:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #5
213.140.8.217:27017
[GMC] - CounterStrike Source Server #6
213.140.8.217:27018
[GMC] - Half-Life2 - Deathmatch #1
213.140.8.218:27018

CALL OF DUTY
[GMC] - Call Of Duty Server #1
213.140.8.217:27960
[GMC] - Call Of Duty Server #2
213.140.8.218:27960

WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY
[GMC] - Enemy Territory Server #1
213.140.8.217:27970
[GMC] - Enemy Territory Server #2
213.140.8.218:27970

Tenete sempre sotto controllo il forum di GamesRadar (http://forum.gamesradar.it/) per cambiamenti e aggiunte nel corso del mese!

Problemi? Domande? Suggerimenti?
Scrivete a gmcserver@futuremediaitaly.it

Forrest si è guadagnato la medaglia d'oro, vinta per il primo posto in *UT 2004* 2vs2.

LEGENDA VOTI
Scarichiamolo a tutti i costi ★★★★★
Da non perdere se ci appassiona il genere ★★★★
Proviamoci se abbiamo una connessione veloce ★★★
Se abbiamo già scaricato tutto il resto... ★★
Teniamocene alla larga ★

HALF-LIFE 2: DEATHMATCH

■ **Mod per** *Half-Life 2* ■ **Sviluppatore** Valve ■ **Genere** Sparatutto ■ **Dimensioni** Direttamente tramite Steam ■ **Internet** www.steampowered.com

LA SOTTILE ARTE DEL CALORIFERO SULLE GENGIVE.

NON è un segreto che, all'uscita di *Half-Life 2*, la mancanza di una modalità Deathmatch pura, in favore del comunque ottimo *CounterStrike Source*, avesse generato non pochi dispiaceri.

Tuttavia, Valve non ci ha lasciato per troppo tempo con l'amaro in bocca e migliaia di utenti Steam hanno scoperto, il 2 dicembre, una nuova voce nell'elenco dei giochi tramite esso disponibili.
Caricare per la prima volta *HL2: Deathmatch* riporta alla memoria non pochi ricordi, ma sin dai primi secondi in cui si prende contatto con questo nuovo modo di vivere le meraviglie del Source, ci si rende subito conto che "qualcosa è cambiato". Il fatto di impugnare la Gravity Gun come arma predefinita è il primo indizio di quella che, poco dopo, diventa una divertente realtà. Come accade nel single player, è la fisica a svolgere la parte del leone, in uno scenario di combattimenti *letteralmente* a colpi di lavandini, caloriferi, armadi e quant'altro sia liberamente sfruttabile nel livello in cui ci si sta sfidando.
Non che le armi non siano impiegate, anzi, quanto visto in single player conferisce, in deathmatch, un nuovo significato alla parola "dolore", ma il sottile piacere di guerreggiare con espedienti poco convenzionali aggiunge una dimensione di gioco decisamente diversa. Purtroppo, almeno allo stato attuale delle cose, le due sole mappe disponibili e il caos in cui si viene spesso risucchiati, fanno sì che difficilmente si riesca a giocare a lungo. Ma anche quella sola mezz'oretta ha un potere liberatorio incredibile, soprattutto quando, sotto la minaccia dell'ennesimo termosifone volante, riusciremo a intercettarlo e a rispedirlo al mittente.

VERDETTO ★★★★★
Il gusto del puro caos in una nuova veste.

Il calorifero diventa un'arma eccellente, almeno quando si sarà appena ricomparsi.

ACTOR SIMS STUDIO

**Rooster Teeth Productions sta collaborando con Electronic Arts alla produzione di una sitcom basata su *The Sims 2* (non solo sulle atmosfere, ma proprio sul medesimo motore di gioco). "The Strangerhood", questo il titolo, parte dal presupposto che, una bella mattina, tutte le persone del vicinato si siano svegliate senza avere la minima idea di chi siano e del perché si trovino in quei luoghi! Se volete dare un'occhiata ai primi tre episodi in inglese potete cliccare sul sito www.strangerhood.com.
Per restare in argomento, vi ricordiamo che sui DVD di questo mese sono presenti più di 100 MB di contenuti aggiuntivi per *The Sims 2*.**

BATTLEFIELD 1918

■ **Mod per** *Battlefield 1942* ■ **Sviluppatore** Team Battlefield1918 ■ **Genere** Sparatutto ■ **Dimensioni** 372,5 MB ■ **Internet** www.battlefield1918.de

LA GRANDE GUERRA TORNA D'ATTUALITÀ.

GIA' di per sé, *Battlefield 1942* è un gioco interminabile, ma chi, nel suoi due anni e più di onorato servizio, si fosse stufato di sparare negli scenari della Seconda Guerra Mondiale e desiderasse darsi da fare in un altro conflitto, ha comunque l'opportunità di inserire del lettore del proprio PC il DVD allegato all'omonima edizione di GMC e combattere nella Grande Guerra.
La fonte di longevità per lo sparatutto online di Electronic Arts si chiama, per l'appunto, *Battlefield 1918* e nei suoi 372,5 MB di file di installazione racchiude un florilegio di armi e mezzi da combattimento utilizzati dagli eserciti di Francia e Germania, tra cui il carro armato transalpino St. Chamond e l'autoblinda teutonica Ehrhardt. Il Mod si presenta molto accurato sotto l'aspetto storico, al punto che gli sviluppatori hanno persino apportato delle modifiche alla giocabilità per sottolineare la lentezza dei mezzi impiegati, nonché l'importanza dell'artiglieria e del gioco di squadra nelle fasi di assalto alle trincee. Dal punto di vista della grafica, *Battlefield 1918* si fa apprezzare per la pulizia degli scenari, mentre lascia qualcosa in sospeso per quanto concerne la qualità e la quantità dei dettagli.

VERDETTO ★★★★½
Un Mod da cui nessun cultore di *Battlefield 1942* può prescindere.

Il carro A7V è lentissimo, ma non basta un fucile per bloccarlo.

F1 74/75 MOD

■ **Mod per** *F1 Challenge '99 - '02* ■ **Sviluppatore** CREW ■ **Genere** Gioco di guida
■ **Dimensioni** 134 MB ■ **Internet** http://crew.speedgeezers.com

TORNANO A ROMBARE I MOTORI DEGLI ANNI '70!

I giochi di Formula Uno rappresentano, da tempo immemore, un terreno molto fertile per il modding di qualità.

Dalla tendenza non rimane estraneo il titolo di EA *F1 Challenge '99 - '02* cui è dedicato il pregevole Mod sviluppato da CREW. Nel pacchetto sono presenti quattro vetture d'epoca (Shadow-Matra DN7 di Jean-Pierre Jarier, Shadow-Ford DN5 di Tom Pryce e Jean-Pierre Jarier, Brabham-Ford BT44B di Carlos Reutemann e Carlos Pace, Surtees-Ford TS16B di John Watson e Dave Morgan), da far sfrecciare sulle versioni digitali dei circuiti di Monza e dell'Osterreichring. La grafica è di ottimo livello, così come il sonoro, che riproduce in maniera realistica il rombo dei vecchi motori, mentre non convince del tutto il modello fisico. Le critiche sono centrate soprattutto sull'eccessiva tenuta di strada, che permette una guida troppo aggressiva, e sull'erogazione lineare della potenza, che spinge in maniera eccessiva ai bassi regimi rispetto agli alti. Eccezionale, invece, la riproduzione degli abitacoli, dal cui punto di vista si possono apprezzare alla grande le derapate che negli Anni '70 facevano ancora parte dello stile di guida dei piloti.

L'inquadratura frontale della Brabham permette di apprezzare la qualità dei dettagli.

VERDETTO

Graficamente ineccepibile e abbastanza facile da giocare.

F1 2004 SEASON MOD

Il team Carshape & Textures Design Project ha impiegato circa dieci mesi per sviluppare l'imperdibile aggiornamento al campionato 2004 per la simulazione di guida *F1 Challenge '99 - '02*. Oltre che per tutte le informazioni relative ai piloti, il Mod si presenta completo anche per quanto concerne il modello dinamico e le prestazioni delle vetture, che sono ovviamente caratterizzate da texture in alta risoluzione, complete di adesivi e sponsor. Le statistiche sono aggiornate all'ultimo campionato del mondo e così pure le squadre dei meccanici di tutte le scuderie presenti. Lo stesso discorso vale per le prestazioni, che differiscono in base ai piloti e alle monoposto, seguendo le prestazioni e i risultati ottenuti nel corso del 2004. Ai ritocchi non sono sfuggiti neppure la fisica dei bolidi e i danni riportati nelle collisioni, entrambi elementi sottoposti a una serie di miglioramenti dai perfezionisti di CTDP.

STARSIEGE: 2845

■ **Mod per** *Tribes: Vengeance* ■ **Sviluppatore** CCDG ■ **Genere** [illegible]
■ **Dimensioni** 60[illegible] ■ www.starsiege2845.com

QUANDO IL GIOCO SI FA DURO, GLI HERC COMINCIANO A GIOCARE.

I soldati corazzati di *Tribes: Vengeance* sono in gamba, ma possono poco di fronte alla potenza devastante degli HERC, in fase di progettazione nei laboratori di Clancore Design Group.

Il Mod *Starsiege: 2845* non è ancora pronto, ma quando ciò accadrà, giocare a *Tribes* non sarà più la stessa cosa. Proprio come spiega senza mezzi termini Jake Massie, responsabile del team CCDG: "Gli HERC sono la versione di *Starsiege* dei comuni mech, ovvero dei giganti bipedi portatori di morte e distruzione." La loro presenza è destinata a modificare in maniera sensibile la durata della modalità single player. Sull'argomento interviene ancora Massie: "Alla fine della campagna, i giocatori avranno preso confidenza con il titolo, e noi abbiamo deciso di implementare dei nuovi obiettivi per prolungare il loro divertimento." Capiterà, così, che nel corso dell'inseguimento dei Cybrid ai confini del sistema solare, ci si trovi di fronte a una gigantesca piattaforma spaziale ubicata nella Nube di Oort: decine di minuscoli pianeti e asteroidi collegati tra loro a formare una struttura globulare. Proprio questa sarà la base dei cattivi che i giocatori dovranno esplorare in una serie di assalti.

Al momento, l'ambizioso Mod di CCDG sta ancora vivendo la sua fase di sviluppo, ma i primi assaggi hanno permesso di apprezzarne la grafica sopraffina e, soprattutto, l'impulso che è in grado di offrire in termini di giocabilità. L'azione non deve, però, essere una scusa per ignorare l'eccellente lavoro compiuto a livello di trama e sceneggiatura. Un lavoro in cui sono evidenti gli accorgimenti apportati da Blake Hutchins, l'uomo che a suo tempo ha curato gli aspetti narrativi dei due originali *Starsiege* e di *Tribes 2*.

Sul campo di battaglia, le dimensioni fanno la differenza tra vincere e venire calpestati.

MONDI VIRTUALI

A TALE IN THE DESERT II

LA SECONDA VERSIONE DEL MMORPG CHE CI PORTA NELLA VALLE DEL NILO, NEI PANNI DI UN COMUNE CITTADINO DELL'ANTICO EGITTO.

LA simulazione di tutti gli aspetti della vita di un personaggio non è un'idea nuova. Mentre *The Sims* è stato il portabandiera di questo genere di giochi su computer, il suo equivalente *Online* non ha saputo conquistarsi una fetta significativa del mercato.

A coprire questa nicchia è giunto, con grande sorpresa di tutti, *A Tale in the Desert* sviluppato in modo semi-amatoriale da un piccolo gruppo di programmatori. Il gioco consentiva di partecipare con un personaggio virtuale a tutti i risvolti della vita quotidiana nell'Egitto dei faraoni.

Il successo è stato enorme e gli sviluppatori di eGenesis, chiuso il primo MMORPG, ne pubblicano il seguito. *A Tale in the Desert II* espande e migliora quanto di buono vi era nell'originale. Come nella prima puntata, il nostro personaggio è un uomo (o una donna) qualunque nell'Egitto di 6.000 anni fa. Davanti a lui (lei) si spalanca, letteralmente, la "vita", con una libertà di scelte e carriere che, all'inizio, lascia sconcertati. Il nostro obiettivo sarà di costruirci una posizione sociale e cercare di avanzare il più possibile in una di sette Discipline: Architettura, Arti & Musica, Corpo, Conflitto, Comando, Pensiero e Venerazione. La Disciplina scelta "formerà" la nostra vita e richiederà il superamento di una serie progressiva di test.

La mappa copre l'intera regione del Nilo, più i territori del Sinai. All'inizio, però, cominceremo su una piccola isola e la prima prova richiesta a tutti sarà di costruire un'imbarcazione per raggiungere la terraferma. A disposizione ci saranno solo gli elementi offerti dalla terra (erba, fango, pietre, sabbia) e due "scuole" che insegneranno i rudimenti dell'artigianato. Spetterà a noi imparare a costruire i telai che trasformeranno fibre tessili in vele, gli strumenti per tagliare il legno e tutti gli altri utensili necessari per mettere in acqua la nostra barca. In seguito, saremo limitati solo dalla fantasia.

A Tale in the Desert II è un gioco straordinario, che, proprio come nella vita reale, premia la cooperazione sociale. È consentito organizzarsi in "gilde", per esempio, il cui scopo sarà di raccogliere e lavorare delle materie prime, così da fornirle ad altri partecipanti che si specializzeranno in opere di artigianato. L'intera scala sociale egizia potrà essere salita passo per passo e, più avanti, ci ritroveremo Allevatori, Sacerdoti o perfino Costruttori di Piramidi.

Purtroppo, per il momento il gioco è disponibile solo in inglese, francese e tedesco, ma se dovesse essere tradotto nella nostra lingua, potrebbe addirittura rivelarsi un utile strumento didattico, oltre che un bellissimo viaggio nel tempo.

Il client di *A Tale in the Desert II* è gratuito e consiste in un file di 63 MB che può essere scaricato da www.atitd.com. L'installazione dà diritto a 24 ore "effettive" di prova gratuita. Ciò significa che il gioco cronometrerà quanto saremo rimasti collegati e potremo suddividere le 24 ore anche in più giorni. Terminata questa fase, il costo sarà di 13,95 dollari per account al mese.

Il primo obiettivo sarà di andarsene da quest'isola, utilizzando solo le risorse naturali a disposizione.

Un'attività tessile richiede la semina, la costruzione degli utensili necessari per filare, la raccolta dei materiali utili per questi ultimi e così via.

ENCICLOPEDIA COPTA

LA SAPIENZA ONLINE

Il sito http://wiki.atitd.net/tale2/Home (in inglese) contiene le guide, l'Atlante e l'enciclopedia che raccoglie tutti i termini di *A Tale in the Desert II*. Per ogni dubbio, saremo liberi di fare riferimento a questo link, anche se alcune delle informazioni possono essere considerate degli "spoiler", in quanto sarà molto più bello scoprire come fare le cose direttamente nel gioco.

ONLINE CON [GMC]KEVORKIAN

Kevo, da quando lavoro spendo mediamente 60 euro al mese per giocare. Sono fiero di contribuire al mantenimento di un mercato a cui sono legato da più di venti anni – ma, ultimamente, sto perdendo un po' di fiducia. Ho atteso per molto tempo il momento di rivestire i panni di Gordon Freeman e riprendere in mano il piede di porco! Peccato che, ora che potrei, qualcosa non quadra...
Ho scoperto che non basta sborsare i soldi per la confezione originale del gioco, ma ci vuole l'attivazione. No, no, non ci siamo. Io non possiedo una connessione a Internet e non ho intenzione di donare ulteriore denaro all'unica compagnia telefonica presente in Italia (tralasciando il fatto che, dove vivo io, non c'è nemmeno copertura ADSL).
Mi sento preso per i fondelli. Ho provato a scrivere ad altre riviste e mi sono sentito dire che non è concepibile che non abbia una connessione Internet, che le attivazioni online ormai sono necessarie anche per respirare e che, se davvero non possiedo un collegamento alla Grande Rete, posso pure attaccarmi al tram. Anni di contributi economici a chi produce videogiochi non sono serviti a nulla.
Voglio continuare a sperare che quando usciranno *S.T.A.L.K.E.R.*, *Quake IV* e altri ancora, riuscirò ad acquistarli e a giocarli liberamente, senza registrazione alcuna. Per quel che riguarda *Half-Life 2*, preferisco pensare che non sia mai esistito.
Grazie per l'attenzione.

Massimo V@ldemar:(_ Pinzaglia

Massimo, mi spiace, ma ho dovuto potare ferocemente la tua mail – però ho lasciato il concetto fondamentale. Al quale, dopo l'inaudito sforzo di "giardinaggio", non so bene cosa rispondere.
Da una parte, sono assolutamente d'accordo sul fatto che l'attivazione online per un prodotto acquistato in negozio sia qualcosa di aberrante, e che Valve e Sierra avrebbero potuto evitarla. D'altro canto, trovo umanamente comprensibile che Valve abbia fatto il possibile per tutelarsi dalla pirateria e l'attivazione online, nonostante tutti i problemi che solleva, è uno dei pochi sistemi che funzionano almeno un po'.
La mia speranza, comunque, è che – tra qualche mese, quando il pericolo pirateria sarà ridotto – Sierra pubblichi una nuova versione, senza attivazione online. Non ci conto molto, ma sperare è meglio di niente, no?

L'attivazione online sarà anche valida contro la pirateria, ma è davvero fastidiosa. Per *Half-Life 2* possiamo anche tollerarlo, ma non ci provi più nessun altro!

Ciao Kevo,
ti scrivo perché, una settimana fa, mi è comparso un neurone nel cervello e si è chiesto, tra un frag e l'altro su *Rocket Arena 3* (mitico Mod di *Quake 3*), perché dopo 5 anni, quest'ultimo è quasi defunto, mentre *CounterStrike* è più vivo che mai.
Solo quando è arrivato un secondo neurone, ho trovato la soluzione: *CounterStrike* è accessibile a tutti e, anche entrando per la prima volta in un server, si riesce a giocarlo.
Quake 3, invece, ha creato nel giro di un anno dei mostri del frag che, per la natura stessa del titolo, rendono impossibile ai novellini seguire l'azione, figuriamoci giocare. O ti adatti subito, o diventa frustrante.
È triste pensare che pietre miliari come *Quake 3* o *Unreal Tournament* (che avrebbe fatto la stessa fine di *Q3A*, non fosse stato per i due seguiti) – azione pura, dove il minimo riflesso decide la partita e tutti i nervi sono indispensabili – possano "facilmente" cadere nell'oblio, mentre uno sparatutto in prima persona molto più lento, in cui il camperare dietro una cassa, bene o male, fa parte del gioco, continui a sopravvivere. Mi sembra selezione naturale al contrario.

Slamdunk

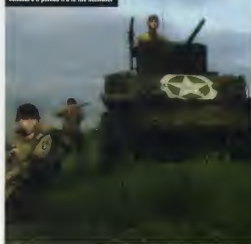
Slamdunk, figlio mio, vuoi sapere perché *Q3A*, ora, ha un centesimo dei giocatori di *CS*? Non solo per la sensatissima ragione che esponi tu, ma anche perché, per quanto ne so io, la prima edizione budget di *Q3A* è uscita a fine 2003 (e non so nemmeno se sia arrivata in Italia) – sei mesi dopo che *Half-Life* era stato allegato a GMC e ad altre riviste in altre nazioni, e oltre un anno dopo che era uscito in edizione economica. Se consideri che *CounterStrike* si poteva scaricare gratis, non è difficile capire perché si sia ritrovato ad avere un sacco di utenti in più, da un giorno all'altro. Questo, di conseguenza, ha aumentato l'attrattiva per altra gente e via dicendo. Alla fine, non c'è niente di strano nel fatto che un titolo gratis sia più popolare di uno a pagamento, non trovi?

LA RICETTA DEL DOTTORE

Rapidissimo, vista la lunghezza delle lettere: a me *Half-Life* è piaciuto un sacco, e (appena riuscirò a metterci sopra le mani) confido che lo stesso accadrà anche con *Half-Life 2*. Quindi, il fatto che possa sembrare che critichi entrambi non solo è completamente casuale, ma è anche totalmente falso. Gabe, non ascoltarli! Io sono tuo amico.
Mi raccomando, continuate a scrivere al vecchio Kevorkian, l'indirizzo resta invariato:
gmc.kevorkian@futuremediaitaly.it

BROTHERS IN ARMS ROAD TO HILL 30

Sulla scia della serie televisiva "Band of Brothers", arriva su computer la vera storia dei parà americani.

Non mancheranno occasioni per pilotare mezzi blindati, con cui seminare il panico fra le file nemiche.

PIU' VERO DEL VERO

Il team di sviluppo ha compiuto un lavoro di ricerca pazzesco, non solo nel ricreare le tattiche di guerra reali, ma anche nel visitare i luoghi in cui è ambientato il gioco e nel documentarsi sugli avvenimenti. Addirittura, i ragazzi di Gearbox sostengono che, dopo aver giocato *Brothers in Arms Road to Hill 30*, si potranno visitare alcune di quelle zone orientandosi alla perfezione e sapendo già cosa si troverà dietro ogni angolo. Ovviamente, questo vale solo per i punti rimasti pressoché immutati, ma testimonia comunque la qualità della ricostruzione ambientale. Attingere alle documentazioni d'epoca ha permesso di mettere la ciliegina sulla torta, con tanti avvenimenti reali che, nel gioco, si misceleranno alle vicende romanzate dei personaggi.

Con il tempo, ci si affezionerà ai compagni e si comincerà a vivere malissimo le situazioni che li vedranno in pericolo.

LE azioni dei parà statunitensi durante lo sbarco in Normandia tornano a essere protagoniste sul grande palcoscenico dei videogiochi.

In particolare, impersoneremo il sergente Matt Baker, al comando di una squadra della 101esima aerotrasportata. La storia e le meccaniche di *Brothers in Arms Road to Hill 30* saranno interamente basate sul concetto di azione corale e sul rapporto fra e con gli uomini sotto il nostro controllo. La scelta del titolo (Fratelli in armi) non è casuale e rappresenta il tentativo degli sviluppatori di farci affezionare ai vari personaggi, senza considerarli semplice carne da macello (cosa che, sostanzialmente, avviene in tutti gli altri rappresentanti del genere sparatutto).

Per questo motivo, è stato studiato un equilibrio che renderà i nostri compagni in qualche modo indispensabili, impedendoci di affrontare le missioni "alla Rambo", ovvero sterminando gli squadroni nemici in totale solitudine.
Tramite un comodo sistema di controllo, ordineremo agli uomini di dirigersi verso un determinato punto, di fornire fuoco di copertura o di effettuare un assalto sul fianco. Sostanzialmente, noi dovremo svolgere il compito che non affideremo ai soldati.

Decidendo di occuparci del fuoco di copertura, sarà necessario bersagliare il nemico controllando un indicatore di soppressione in stile *Full Spectrum Warrior*. Questo indicherà il grado di pericolosità degli avversari ma, rispetto al gioco THQ, vanterà la novità di essere completamente dinamico. In pratica, il livello dell'indicatore continuerà a cambiare in base alla situazione, costringendoci a tenere d'occhio anche i nemici per cui sarà già stato ridotto al minimo. Se, invece, vorremo buttarci all'assalto, sarà bene attendere che i nostri commilitoni abbiano "inchiodato" i tedeschi, per poi attaccarli sul fianco, sfruttando stradine e passaggi laterali.

"LE SQUADRE TEDESCHE COLPIRANNO IN MODO IMPREVEDIBILE"

Per far funzionare il sistema, gli sviluppatori sono giunti a qualche accettabile compromesso (i nostri compagni non potranno mai fare tutto da soli, per esempio uccidendo i nemici quando impartiremo loro l'ordine di disporre un fuoco di copertura), ma i risultati sono ottimi. Oltretutto, le medesime tattiche verranno impiegate dalle squadre della Wehrmacht, che ci attaccheranno in maniera spesso imprevedibile, offrendo un buon livello di sfida.

Certo, rimane il rischio che l'azione, con il tempo, finisca per diventare un po' monotona. A ciò dovranno porre rimedio il design delle mappe e l'aggressività dell'Intelligenza Artificiale, ma questi sono argomenti da trattare in sede di recensione.

GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

Casa: Ubisoft
Sviluppatore: Gearbox Software
Genere: Sparatutto in prima persona
Requisiti di sistema: PIII 1 GHz, 128 MB RAM, scheda 3D 32 MB
Internet: www.brothersinarmsgame.com
Nei Negozi: Febbraio 2005
Perché aspettarlo: *Brothers in Arms Road to Hill 30* potrebbe essere lo sparatutto militare più realistico che si sia visto finora e, grazie all'incredibile lavoro di ricerca, riprodurrà fedelmente le atmosfere e le situazioni del D-Day.

WORLD OF WARCRAFT

A poche settimane dall'uscita del GdR online firmato Blizzard, il nostro inviato interdimensionale Gianluca Loggia ci tiene aggiornati sulle vicende di Azeroth.

Attaccare un drago Elite di livello 44 non è la mossa più saggia per un gruppo di avventurieri al di sotto del quarantesimo livello.

Lo spostamento da una cittadina all'altra dello stesso continente può essere agevolato dal "noleggio" di alcune bestie volanti.

Alcuni oggetti dell'equipaggiamento, oltre a essere particolarmente efficaci, sono anche bellissimi da vedere, come questa spada.

ISTANTANEA SU: WORLD OF WARCRAFT

Casa: Blizzard

Sviluppatore: Blizzard

Genere: GdR online

Requisiti di sistema: PIII 800, 256 MB RAM, scheda 3D 32 MB, connessione a Internet

Internet: www.blizzard.co.uk/wow

Nei Negozi: inizio 2005

Perché aspettarlo: Si tratta del gioco di ruolo online più accattivante visto finora. Merito dell'incredibile capacità di Blizzard nel rendere addomesticabili attraenti e immediatamente giocabili (da tutti!) anche i generi più complessi. In più, farà sognare tutti coloro che hanno amato l'ambientazione dei vari *Warcraft* e l'immediatezza di *Diablo*.

Ci siamo quasi. L'avvento di Blizzard nell'universo dei giochi di ruolo online sta per trovare compimento. Con la versione americana già nei negozi e quella europea in piena fase di pre-ordine, è il momento di fare il punto della situazione su *World of Warcraft*, una delle più grosse scommesse della software house californiana.

Ebbene, dopo aver giocato per circa 300 ore alla beta europea, una "scommessa sulla scommessa" possiamo azzardarla anche noi: *World of Warcraft* sarà uno dei migliori giochi del 2005, oltre che il MMORPG più accattivante di tutti i tempi. Troppo entusiasmo? Può darsi, ma una cosa è certa: tutte le belle parole spendibili per *WoW* sono facilmente motivabili.

Anche dopo una rapida occhiata allo schermo, si fa notare l'inconfondibile stile Blizzard, che caratterizza personaggi e ambientazioni. Quell'estetica che punta molto sul caricaturale, pur conservando una coerenza per molti versi realistica tra i suoi elementi e che ha giocato un ruolo fondamentale nel successo della serie *Warcraft*, si manifesta in tutto il suo ammaliante splendore anche in *WoW*. Il motore grafico utilizzato non sarà certo il massimo esempio di quanto un computer dell'ultima generazione è in grado di proporre, dal punto di vista strettamente tecnico, ma ciò non fa altro che valorizzare il delizioso lavoro di design che c'è dietro l'aspetto visivo del gioco. Volendo fare un paragone con un titolo della stessa categoria trattato su questo numero di GMC, si può facilmente affermare che, mentre *EverQuest II* mette a disposizione un sistema in grado di impegnare anche le configurazioni più all'avanguardia (mantenendo, però, un aspetto un po' privo di personalità), *World of Warcraft* è l'esatto contrario: poco "sfogo" tecnologico e tanto gusto estetico.

Andando più in profondità, è facile scoprire uno dei prodotti più accattivanti degli ultimi anni, e non solo nel genere dei giochi di ruolo online. Come ha già fatto nel campo degli strategici in tempo reale (*Warcraft*, *Starcraft*) e in quello dei GdR d'azione (con la serie *Diablo*), anche nel settore dei MMORPG Blizzard è stata capace di riproporre gli elementi che da anni caratterizzano il genere di riferimento, semplicemente in una salsa molto più piccante e, al contempo, facile da digerire, sia per l'utente esperto, sia per quello occasionale. Con *World of Warcraft*, in

LE CLASSI (PARTE I)

GUERRIERO (WARRIOR)
Disponibile per: Tutte le razze
Eccellente nel corpo a corpo, in gruppo ha il compito di accollarsi la maggior parte dei danni inflitti dai mostri, mentre i compagni colpiscono dalle "seconda file". Pur non avendo la possibilità di curarsi autonomamente, è comunque un validissimo personaggio per avventurarsi nella missioni in solitario.

LADRO (ROGUE)
Disponibile per: Tutte le razze, tranne i Tauren
In un combattimento di gruppo, il ladro è sempre al fianco del guerriero nel corpo a corpo. Laddove il Guerriero subisce danni, il Ladro è colui che li infligge, grazie alle sue straordinarie capacità di attacco. Nelle missioni di stampo investigativo è insuperabile per la sua capacità di passare inosservato.

MAGO (MAGE)
Disponibile per: Umani, Gnomi, Non Morti, Troll
Fragile nel corpo a corpo, il Mago è anche uno dei più abili a evitarlo. Dalla distanza, è in grado di nuocere come nessun altro, grazie a un campionario di potenti incantesimi. Un gruppo senza Mago è quasi disarmato. Anche per questo, è una classe che necessita di grande protezione da parte dei compagni.

SACERDOTE (PRIEST)
Disponibile per: Umani, Nani, Elfi, Non Morti, Troll
Il miglior amico delle altre classi. Le sue incredibili abilità di guaritore ne fanno il personaggio più richiesto da chiunque voglia formare un gruppo per una pericolosa avventura. Standosene nelle retrovie, e curandolo in continuazione, può randere praticamente imbattibile un Guerriero.

Non può esistere un MMORPG senza la pesca. In *World of Warcraft* è consentito pescare, ma non si diventa ricchissimi praticando questa attività.

Inizialmente, l'inventario è costituito da un unico zaino, ma è possibile acquistare o procurarsi altri contenitori, fino a un massimo di sei.

Alcuni personaggi dell'Orda sono in missione, quando uno di loro lancia un grido di allarme! Lo scontro tra squadre di diverse fazioni è uno dei momenti più emozionanti di *World of Warcraft*.

pratica, le meccaniche tipiche dei GdR online vengono semplificate, raffinate e assemblate nel migliore dei modi, per un risultato finale che ha dell'incredibile.

Il rapporto confidenziale e amichevole che si stabilisce tra giocatore e gioco comincia dalla creazione del personaggio. Questa fase, molto delicata e complessa in altri prodotti, si risolve in un paio di clic, in modo da essere subito catapultati nel vivo. Gli amanti delle statistiche e dei classici punti da assegnare a ogni singola caratteristica rimarranno forse un po' insoddisfatti da questa soluzione, ma il

"*WORLD OF WARCRAFT* SARA' UNO DEI MIGLIORI MMORPG DEL 2005"

segnale che *WoW* lancia fin dall'inizio è chiarissimo: qui si passa subito all'azione. Ci sono delle scelte da compiere, comunque, una delle quali è decisamente rilevante e riguarda la fazione cui si decide di appartenere.

Azeroth, il mondo di *Warcraft*, vive un periodo di guerra tra due grossi schieramenti: Alleanza (Umani, Elfi della Notte, Nani e Gnomi) e Orda (Orchi, Troll, Tauren e Non Morti). Solo personaggi della stessa fazione sono in grado di comunicare tra loro, scambiarsi oggetti, creare gruppi per affrontare insieme le missioni e riunirsi in gilde. Di conseguenza, volendo giocare *World of Warcraft* insieme agli amici, sarà opportuno accordarsi preventivamente sulla scelta tra Orda e Alleanza.

Questa netta divisione "politica" tra le specie di Azeroth porta a uno degli aspetti più interessanti di *World of Warcraft* e più contestati nei MMORPG in generale: il PVP (Player Vs Player), ovvero gli scontri tra personaggi giocanti. A differenza di quanto succede in altri titoli contemporanei, quali il già citato *EverQuest II* o *Final Fantasy XI*, che hanno rinunciato (almeno per il momento) alla modalità in questione, in *World of Warcraft* il PVP esiste ed è tranquillamente praticabile sui server a esso dedicati. Nei territori di Azeroth non appartenenti né all'Orda, né all'Alleanza (i cosiddetti Contested Territory, che a occhio costituiscono un buon 60% del mondo e sono quelli dove ci si avventura nelle più importanti missioni del gioco) si è liberi di attaccare a piacimento qualunque eroe della fazione opposta, ingaggiando combattimenti spettacolari, che possono ovviamente concludersi con la morte di qualcuno.

La morte, già. La chiave del fatto che il PVP in *World of Warcraft* sia esaltante, senza mai risultare frustrante, è proprio nel

CONFEZIONI, PREZZI, PRE-OROINE

Dallo scorso 26 novembre, è partito il pre-ordine per *World of Warcraft*. I giocatori di tutta Europa possono prenotare la loro copia del MMORPG Blizzard nei negozi specializzati, assicurandosi così ancha una chiave d'accesso alla fase finale dei beta test (che dovrebbe svolgersi, a giudicare da quanto successo recentemente negli USA, nelle due settimane immediatamente precedenti il lancio dal gioco). *WoW* è previsto in tre edizioni. Le confezioni standard, con due copertina diverse (una dedicata all'Orda a una all'Alleanza, le due principali fazioni di Azeroth), saranno in vendita al prezzo di 44,99 euro e conterranno il gioco su quattro CD-ROM. La Collector's Edition, di ben altro spessore (e prezzo: 69,99 euro), vanterà il gioco sia su CD-ROM, sia su DVD-ROM, il CD della colonna sonora, il volume "Tha Art of World of Warcraft" (208 pagine), un DVD video con il "Dietro le quinte" del titolo, il manuale autografato dal team di sviluppo, la mappa in stoffa di Azeroth e un esclusivo animaletto da compagnia (interno al mondo persistente, s'intende) per i personaggi creati dal giocatore. Tutte le edizioni assicuraranno all'acquirente un mese gratuito di abbonamento, dopodiché le tariffe per continuare a divertirsi saranno le seguenti: 12,99 auro per un mese di gioco; 11, 99 auro al mese per tre mesi; 10,99 auro al mese per sei mesi.

modo in cui Blizzard ha affrontato un altro fondamentale aspetto dei MMORPG: il decesso del personaggio. Cosa succede quando si muore? In termini pratici, assolutamente nulla. Lo spirito dell'avventuriero si distacca dal corpo per comparire nel cimitero più vicino. Al ché, il giocatore guida il suo eroe, sotto forma di fantasma, fino al luogo in cui è situato il

Booty Bay, rinomato porto situato a sud degli Eastern Kingdoms, è uno dei pochi luoghi in tutta Azeroth dove Orda e Alleanza convivono (quasi) pacificamente.

Gli appassionati di *Warcraft III* adoreranno affrontare creature appartenenti alla "fauna" del loro gioco strategico in tempo reale preferito.

LE CLASSI (PARTE II)

PALADINO (PALADIN)
Disponibile per: Umani, Nani
A metà tra un guerriero e un guaritore, il Paladino è il nemico numero uno per i personaggi dell'Orda (in particolare per i Non Morti). Forte nel corpo a corpo e dotato di magie in grado di renderlo temporaneamente immune a qualsivoglia attacco, questo tipo di personaggio è efficace in quasi tutte le situazioni.

SCIAMANO (SHAMAN)
Disponibile per: Orchi, Tauren, Troll
Definirlo "l'equivalente orchesco del Paladino" sarebbe impreciso, ma renderebbe l'idea. Lo Sciamano è più portato per la magia, che per il corpo a corpo. Evoca totem d'attacco, di difesa e di cura a favore del gruppo. Le sue variegate abilità lo rendono una delle migliori classi nel PVP uno contro uno.

CACCIATORE (HUNTER)
Disponibile per: Elfi, Nani, Orchi, Tauren, Troll
Forte di una sviluppata conoscenza del mondo animale, lo Hunter è in grado di addomesticare una bestia e renderla sua alleata in combattimento. È il personaggio più forte nell'utilizzo delle armi a lunga gittata, oltre che una delle migliori classi per affrontare missioni in solitario.

DRUIDO (DRUID)
Disponibile per: Elfi, Tauren
Le capacità di manipolare le forze della natura, fanno del druido un guaritore molto efficace e un personaggio in grado di trasformarsi in foca (per nuotare), felino (per migliorare la propria agilità) e orso (per modificare i connotati degli avversari). Fantastico da giocare in singolo, può quasi sostituire un sacerdote in gruppo.

STREGONE (WARLOCK)
Disponibile per: Umani, Gnomi, Orchi, Non Morti
Altra classe dedicata a chi predilige le imprese solitarie. Se lo Hunter è in grado di addomesticare un animale, il Warlock può addirittura evocare una creatura, spesso dall'aspetto demoniaco. Esperto di magia nera, risulta molto affascinante da giocare per gli amanti dell'occulto.

NIENTE ITALIANO!

È già ufficiale: *World of Warcraft* non sarà tradotto nella nostra lingua. Nel Vecchio Continente, solo Inglesi, Francesi e Tedeschi avranno una versione "localizzata" del MMORPG di Blizzard. I videogiocatori italiani dovranno accontentarsi del titolo in lingua inglese, mentre scatola e manuale saranno nella lingua di Dante, sia per le edizioni standard, sia per la Collector's Edition. Va detto che una completa traduzione di *WoW* in italiano non avrebbe senso, se non dopo la creazione di server esclusivamente dedicati ai giocatori di casa nostra (neanche questi, per il momento, previsti). Risultato: per giocare a *WoW* sarà necessario masticare un minimo di inglese, sia per capire le missioni assegnateci dai personaggi non giocanti, sia per organizzare gruppi con gli altri partecipanti.

cadavere, per rianimarlo. Punto. Da morto, il personaggio non subisce alcun danno e il suo corpo non può essere violato. Questo vale anche per tutti gli altri momenti di gioco (è impossibile perdere oggetti in *WoW*, a meno che non li si lasci consumare senza ripararli). Anche qui, qualche purista disapproverà la scelta di non "punire" in alcun modo chi ha perso la vita. Eppure, dopo aver testato a fondo questo sistema, vi garantiamo che funziona a meraviglia.

La volontà, da parte di Blizzard, di liberare il giocatore da tutte le angosce tipiche "da MMORPG" (la morte del personaggio, l'eventuale conseguente perdita di punti esperienza, la possibilità di essere rapinati e altro) offre talmente tanto spazio alla voglia di avventura, esplorazione e azione, che risulta impossibile non condividere una scelta di questo tipo.

L'unico aspetto che, forse, lascia un po' di amaro in bocca è la totale assenza di qualsivoglia ricompensa per aver vinto uno scontro in PVP. Abbattere un personaggio giocante, a differenza di quanto succede con i mostri controllati dall'Intelligenza Artificiale, non porta a un guadagno di punti esperienza. Nella fasi di beta-testing era stato introdotto un sistema di onorificenza, atto a far salire o scendere la reputazione di un eroe secondo il suo comportamento nel Player Vs Player. Dimostratasi tutt'altro che impeccabile, tale soluzione è stata rimossa e, al momento in cui questo numero di GMC va in stampa, i giocatori (tra cui quelli americani, che hanno già in mano la versione inscatolata di *WoW*) sono ancora in attesa di conoscere gli sviluppi della situazione. Al di là di tutto, comunque, uno scontro tra personaggi appartenenti a fazioni opposte è talmente eccitante, merito anche di un sistema di combattimento in tempo reale vario e pieno di possibilità, che vale la pena affrontarlo a prescindere dalle eventuali ricompense.

Lo sviluppo del proprio alter ego avviene attraverso il solito accumulo di punti ricavati dall'uccisione di mostri o dalla risoluzione di missioni (Quest, in originale). Dalla "nascita" del nostro eroe, fino al raggiungimento del livello 60 (attuale limite oltre il quale non è più concesso progredire), i personaggi non giocanti propongono centinaia di Quest da risolvere, tutte molto equilibrate. Non c'è mai un momento in cui è impossibile compiere imprese all'altezza delle nostre potenzialità, sia che si decida di procedere in solitario, sia che si opti per delle avventure di gruppo.

World of Warcraft tiene incollati allo schermo con una meccanica di gioco che sarebbe valida già per un prodotto single player. Il fatto che tale struttura sia alla base di un MMORPG, dove il mondo appare costantemente vivo e i pericoli arrivano anche da altri partecipanti in carne e ossa (purché si giochi su un server PVP), rende chiaro il motivo dell'entusiasmo che aleggia intorno a questo titolo.

THE ELDER SCROLLS IV
OBLIVION

■ La trama principale riguarderà un'invasione demoniaca delle terre di Tamriel, e tra gli avversari troveremo parecchi bestioni zannuti con pelle di coccodrillo.

Quando Bethesda Game Studios, creatrice di *Morrowind*, annunciò che fin dal 2002 si era messa al lavoro su un seguito chiamato *Oblivion*, tutta la comunità di appassionati di GdR si mise in agitazione. Ma quello fu nulla rispetto al momento in cui vennero diffuse le prime, fantastiche immagini del nuovo titolo! Ora, i creativi di Bethesda sollevano finalmente il sipario sulle nostre prossime avventure nel mondo di Tamriel.

Non c'è alcun dubbio che *Morrowind* abbia rappresentato il più grande progresso nel campo dei giochi di ruolo per computer, da quando *Fallout* e *Baldur's Gate* diedero nuovo impulso a questo genere alla fine degli Anni '90.

Il capolavoro di Bethesda offriva l'opportunità di esplorare in prima persona un mondo immenso, in modo non lineare, e con un personaggio interamente creato da noi; in più, metteva a disposizione della comunità un completo "Construction Kit" che consentiva a chiunque di arricchire o modificare qualsiasi aspetto del gioco. Il risultato è stata una delle più copiose fioriture di Mod dei tempi recenti, e una longevità che, unita al già vasto titolo originale, sarebbe oggi degna del normalmente elusivo "10" in pagella. Si può sostenere che *Morrowind* abbia incarnato il sogno di ogni giocatore di ruolo: viaggiare in un mondo fantastico e avere, al tempo stesso, la facoltà di creare per esso avventure inedite, oggetti e contenuti da dividere con altri avventurieri, in piena libertà.

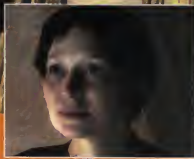
Che Bethesda intendesse dare un seguito a tale successo di critica e di vendite (e la versione Xbox ha addirittura superato

IN ALTO I MAGHI!

Un problema di bilanciamento cui Bethesda cercherà di porre rimedio riguarda l'uso degli incantesimi. L'opinione generalizzata dei fan è che, in *Morrowind*, i maghi fossero troppo deboli rispetto ai guerrieri di pari livello, e che completare il gioco affidandosi quasi totalmente alla magia si dimostrasse estremamente difficile (alcuni Mod creati dai fan rimediavano in parte a tale squilibrio).
In *Oblivion* potremo così attenderci incantesimi più potenti con, al tempo stesso, requisiti minori per essere lanciati.

DALLE OMBRE, PER LE OMBRE

La notizia che un programmatore di nome Emil Pagliarulo ora lavorerà per Bethesda può non essere di quelle che scuotono il mondo, ma quando si scopre che Emil è stato tra i principali responsabili della serie *Thief* allora la faccenda cambia! I creativi di *Oblivion* non hanno esitato e sottolineare che luci, ombre, capacità di camminare più o meno in silenzio in base alla natura del terreno, e una I.A. specifica per le guardie entreranno a fare parte, in modo ancora più sofisticato, del mondo di *The Elder Scrolls*. Ciò significherà maggiori opportunità per i personaggi che amano [illegible]

Il tempo del giorno [illegible] e condizioni atmosferiche varieranno realisticamente, con effetti di luce mozzafiato.

Il motore di *Oblivion* permetterà di invecchiare e ringiovanire i personaggi a piacimento, di gestire le loro espressioni facciali e di rappresentare pelle, occhi e capelli con notevole realismo.

quella per PC) era quasi scontato; ma quando, pochi mesi fa, è arrivata sulle nostre scrivanie la notizia che la società americana stava già lavorando al sequel fin dal 2002, l'effetto è stato quello di un fulmine a ciel sereno – soprattutto quando il responsabile del progetto Todd Howard, ha confermato che le immagini che accompagnavano lo scarno comunicato stampa non erano tratte dall'introduzione, ma illustravano quanto avremmo materialmente visto nel prossimo gioco!

Intitolato *Oblivion*, questo nuovo GdR è già stato ribattezzato "il seguito di *Morrowind*". Si tratta, però, di una definizione impropria: entrambi fanno parte, infatti, di una serie chiamata *The Elder Scrolls*, le cui origini risalgono al lontano 1994, ma che solo con *Morrowind* ha trovato la consacrazione definitiva. Ambientate nel vastissimo Impero di Tamriel, le avventure della saga di *TES* traggono ispirazione, in parti uguali, dal classico "Dungeons & Dragons", dalle atmosfere della Roma Imperiale e da quel genere di tecnologia fantastica che ci aspetteremmo di vedere in un immaginario Rinascimento.

"IL SISTEMA HAVOK GESTIRA' LE LEGGI FISICHE DEL MONDO DI TAMRIEL"

Tecnicamente, *Oblivion* mostra, allo stato attuale dello sviluppo, tre punti di interesse. Il primo (e più visibile) è senz'altro rappresentato dalla straordinaria veste grafica. Prima che qualcuno possa esclamare "*Doom 3*!" è bene dire che le immagini in queste pagine sono realizzate con un motore grafico creato appositamente da Bethesda per la sua serie di punta. I programmatori non sono neppure sicuri del genere di hardware che sarà necessario per farlo girare. Mentre è certo che questo titolo verrà pubblicato sia per PC, sia per console, perfino per queste ultime si parla genericamente di "macchine di prossima generazione". È dunque certo che *Oblivion* sfrutterà al massimo le potenzialità non solo dell'hardware attuale, ma di schede e

■ Al momento, gli sviluppatori non sono sicuri del genere di hardware che sarà necessario per far girare *Oblivion* al meglio.

processori per il momento solo annunciati.
A gestire le leggi fisiche del mondo c'è, invece, una vecchia conoscenza dei videogiocatori: l'Havok, che abbiamo già ammirato in capolavori come *Max Payne 2*, *Deus Ex: Invisible War*, *Vampire: Bloodlines* e, ovviamente, *Half-Life 2*. Anche in questo caso, potremo attenderci una versione ancora più sofisticata di questo gioiello tecnologico e, per fare un esempio piccolo ma significativo, Bethesda ha allusivamente accennato a "un livello di realismo in cui l'acqua sgocciolerà e si raccoglierà in pozze". Più in concreto, l'Havok gestirà la reazione degli oggetti alle nostre azioni, dalla traiettoria delle frecce scagliate da un arco, agli effetti delle magie basate sulla telecinesi... l'idea di un mago capace di realizzare, con i propri poteri, ciò che il GravGun consente di fare in *Half-Life 2* è da capogiro!

Il terzo elemento è invisibile, ma probabilmente si colloca tra i più importanti in un GdR: l'intelligenza Artificiale. Per *Oblivion*, è in fase di sviluppo un modello avanzato di gestione dei personaggi non giocanti (PNG) chiamato "Radiant AI". Questo strumento permette, in sintesi, di definire individualmente il "carattere" di ogni personaggio attraverso i bisogni e i desideri che egli vuole soddisfare. Gli eroi e i cittadini comuni che incontreremo in avventura andranno a dormire, al lavoro e perfino in chiesa secondo le loro "routine" quotidiane. Inoltre, riconosceranno il protagonista, avranno memoria di quanto avrà fatto in passato e reagiranno nei suoi confronti in modo appropriato senza avere necessariamente bisogno di una "sceneggiatura" prefissata. In tal modo, potremo essere assaliti da nemici che ci saremo fatti, o daremo ordini a qualche sottoposto, senza che siano necessari "script" specifici per innescare simili azioni. Uno dei risultati è che si apriranno intere nuove avventure basate unicamente sull'interazione tra noi e i PNG.

L'Intelligenza Artificiale, ovviamente, gestirà in modo ancora più avanzato il comportamento dei nemici in battaglia e riusciranno a scivolare alle nostre spalle, a usare vari tipi di attacchi e parate, a fuggire se le cose si metteranno male, e perfino a implorare pietà. Anche l'esperienza di combattimento per il giocatore verrà rivoluzionata e Bethesda sta considerando l'idea di introdurre nuove "mosse", che verranno apprese gradualmente man mano che il personaggio si impratichirà con un certo tipo di arma.

DIFFICILI IMPRESE

Uno dei problemi con *Morrowind* è stato il bilanciamento del livello di difficoltà. Un personaggio con alle spalle tutte le missioni principali e secondarie proposte dal gioco, infatti, alla fine diveniva così forte da trovarne l'ultima parte poco impegnativa. Bethesda ha rimediato all'inconveniente in una delle prime patch, introducendo la possibilità di aumentare la difficoltà dal menu delle opzioni, e sembra intenzionata a ripetere l'esperimento in *Oblivion*. È probabile, però, che verrà data l'opportunità di variare indipendentemente vari aspetti del gioco: combattimento, esperienza necessaria per salire di livello e così via.

Oblivion manterrà la struttura "aperta" di tutti i titoli precedenti, consentendo al protagonista di esplorare il mondo a proprio piacimento e di affrontarne le vicende nell'ordine e nel modo desiderato, anche se, assicurano a Bethesda, questa volta la trama principale avrà complessivamente più peso. L'inizio (completamente scollegato dagli episodi precedenti, come è tradizione della serie) ci porterà nella provincia-capitale di Cyrodil, ove l'imperatore di Tamriel sarà stato appena assassinato. Il trono sarà vacante e saremo noi ad assumere il compito di scoprire dove si trovi l'unico e misterioso erede. La mancanza di un Imperatore provocherà la rottura dei sigilli di Oblivion, gli "inferi" di Tamriel, e i demoni trabboccheranno nel

TRE DOMANDE AL DEMIURGO DI OBLIVION

Raggiunto dai nostri emissari a Tamriel, il capo del progetto Todd Howard ha accettato di svelarci qualche segreto!

GMC: Può darci maggiori dettagli sul sistema di combattimento?

T.H.: Ci siamo accorti che i giocatori danno molta importanza ai combattimenti corpo a corpo, e il nostro obiettivo è di creare un sistema che renda bene l'effetto cinetico di due tizi che si prendono a colpi di spada – qualcosa che non credo sia mai stato realizzato in un videogioco. Il giocatore avrà, al tempo stesso, più mosse da usare e più controllo sui colpi. Ci saranno attacchi speciali a l'opportunità di parare. Inoltre, gli scontri saranno più sanguinosi, anche se non vedremo decapitazioni o arti tranciati.

GMC: Quali modifiche avete introdotto nello editor per facilitare il lavoro di chi crea Mod?

T.H.: La struttura sarà la stessa di quello di *Morrowind*, ma con alcune importanti aggiunte. La principale sarà il "generatore di regione", che consentirà di inserire parametri come tipo di suolo, erosione, specie di piante, creature… qualsiasi cosa, a l'editor genererà il terreno. Abbiamo cambiato la creazione degli script, come i mondi vengono organizzati, a il sistema di Quest.

GMC: Sembra esserci confusione sulle dimensioni del mondo di *Oblivion*: sarà più piccolo o più grande rispetto a *Morrowind*?

T.H.: La scala che usiamo cambia in ogni gioco. Il mondo sarà più grande di quello di *Morrowind*, ma la mappa di viaggio consentirà di spostarsi rapidamente: basterà cliccare su una zona per esservi trasportati, senza perdere tempo con viaggi da un punto all'altro. Anche per completare *Oblivion* occorreranno centinaia di ore, ma l'esperienza di gioco sarà più focalizzata. Alcuni giocatori hanno confessato di essersi sentiti quasi "intimoriti" dalla struttura aperta di *Morrowind*.

■ Tutti gli oggetti potranno essere afferrati, lanciati e, in generale, manipolati "realisticamente", grazie a una versione avanzata del motore di leggi fisiche Havok.

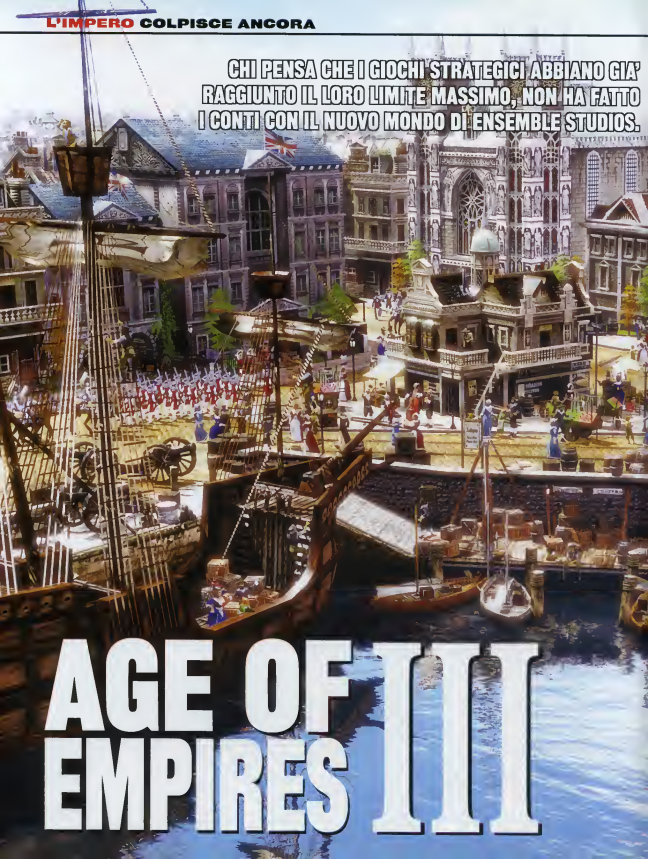
RESURREZIONE DOPO LA CADUTA?

La notizia non ha mancato di suscitare scalpore: Bethesda ha acquisito i diritti della serie *Fallout* dall'agonizzante Interplay, e sarà dunque la società di *Morrowind* a realizzare la terza puntata della blasonata serie di GdR post-atomici. Ovviamente, la pubblicazione delle prime immagini di *Oblivion* ha sollevato una ridda di speculazioni sul possibile utilizzo del nuovo motore grafico anche per *Fallout*. Bethesda pur non avendo ancora fornito dettagli in merito, ci ha confermato che la tecnologia sviluppata per *The Elder Scrolls IV* verrà effettivamente impiegata anche per *Fallout 3*.

mondo assalendo città e villaggi – in una guerra senza tregua che potrebbe portare alla distruzione dell'intero continente.

La creazione del nostro alter ego sarà improntata alla massima libertà e inizieremo sia scegliendo una professione e una razza predefinite (come Umano Cavaliere o Elfo Ladro), sia "costruendo" la nostra personale classe attraverso un sistema di definizione delle abilità. Inoltre, nuove professioni e capacità potranno sempre essere aggiunte in seguito, e vale la pena di ricordare come la creatività dei fan abbia prodotto, in *Morrowind*, Mod che introducevano dalle armi de " Il Signore degli Anelli", ai Cavalieri Jedi di "Guerre Stellari".

Gli sviluppatori parlano anche di un'area dalla superficie superiore rispetto a quella di *The Elder Scrolls III*, nonché molto più ricca di dettagli. Ci saranno numerose fazioni di cui entrare a far parte, come gilde di ladri o circoli di maghi, e ognuna offrirà avventure appropriate e la facoltà di "fare carriera" al suo interno, divenendo politicamente importanti nel mondo di gioco. Le maniere in cui i vari incarichi potranno essere completati saranno ancora più vari, e il nuovo sistema di Intelligenza Artificiale renderà più interessanti anche compiti semplici, come "ottenere un oggetto da un personaggio".

Ovviamente, come in *Morrowind*, anche in *Oblivion* saranno forniti sia lo spazio necessario, sia gli strumenti di programmazione per aggiungere al gioco una miriade di contenuti originali creati dai fan. I veterani dei Mod per il titolo precedente ritroveranno la necessità di utilizzare 3D Studio Max per creare modelli da importare nel programma, ma anche un sistema di creazione delle avventure e di gestione dei co-protagonisti molto più semplice. L'obiettivo è di permettere a chiunque abbia una buona idea per una storia di tradurla in termini di gioco, senza dover apprendere procedure troppo complicate.

Forse, tra tutte queste anticipazioni succulente, la notizia migliore è che Bethesda trae quotidianamente ispirazione dalla comunità degli appassionati. Non ci sono dubbi sul fatto che le cose migliori di *Morrowind* siano nate nella mente dei giocatori, che le hanno poi tradotte in realtà grazie al Construction Kit. Ciò ha portato la normale "lista dei desideri" associata al seguito di qualunque titolo di successo su un nuovo livello: i fan hanno materialmente dimostrato ai programmatori cosa poteva essere aggiunto e migliorato nella serie.

Se continuerà nel solco già tracciato, e se le immagini mostrate in anteprima manterranno le promesse, *Oblivion* potrebbe rivelarsi uno dei migliori titoli mai realizzati in assoluto. E noi non vogliamo affatto che Bethesda ponga limiti alle proprie ambizioni! Per vederne gli esiti, purtroppo, dovremo attendere almeno fino alla prima metà del prossimo anno.

La capacità del motore grafico di far "recitare" i personaggi ricorda quella vista in *Half-Life 2* e *Vampire: Bloodlines*.

CHI PENSA CHE I GIOCHI STRATEGICI ABBIANO GIA' RAGGIUNTO IL LORO LIMITE MASSIMO, NON HA FATTO I CONTI CON IL NUOVO MONDO DI ENSEMBLE STUDIOS.

AGE OF EMPIRES III

Le truppe si allineano di fronte al nemico e aprono il fuoco. I grossi calibri sono protetti da una seconda linea di supporto.

DIRE che un'immagine vale più di mille parole potrebbe sembrare un luogo comune. Tuttavia, siamo sicuri che, prima di posare gli occhi su queste righe, chi ci legge avrà preferito spaziare avidamente in lungo e in largo per queste cinque pagine.

Ensemble Studios, lo sviluppatore responsabile di tutta la serie degli *Age of Empires* (e di *Age of Mythology*), ha deciso di rivoluzionare il genere dei giochi strategici in tempo reale e, come si addice a un condottiero in procinto di riformare il proprio esercito per adattarlo alle nuove tecnologie, ha intenzione di farlo in grande stile e a 360 gradi.

Il primo elemento che Ensemble Studios vuole rivedere è l'aspetto grafico, un proposito evidente come la luce del giorno dalle immagini che vi presentiamo. In effetti, più che "rivedere", sarebbe opportuno scrivere "ridefinire il genere": da *Age of Empires* a oggi, la grafica degli strategici ha fatto passi da gigante, arrivando alle meraviglie tridimensionali di *Warcraft III* e del recentissimo *La Battaglia per la Terra di Mezzo*. Tuttavia, è indubbio che, mentre gli sparatutto 3D stanno raggiungendo dei traguardi prossimi al fotorealismo, i titoli di strategia sono rimasti – da un punto di vista estetico e tecnologico – un po' più indietro.

Age of Empires III si propone di muovere guerra agli sparatutto 3D sul loro stesso terreno, partendo dall'aspetto visivo. I nove programmatori (una squadra decisamente numerosa, per un gioco di strategia) stanno lavorando a tempo pieno da mesi su un motore grafico a dir poco all'avanguardia, che sarà capace di gestire effetti avanzati come illuminazioni e ombre calcolate in tempo reale, pixel shader 3.0 e "tone mapping" per creare delle immagini da cartolina. Un programmatore sta dedicando il proprio tempo esclusivamente all'acqua, per far sì che gli oceani si infrangano contro coste e spiagge nel modo più realistico e convincente possibile. L'intero affascinante mondo di *Age of Empires III* verrà realizzato tridimensionalmente, con la facoltà di zoomare e muoversi in ogni direzione.

"LA CITTA' BASE SARA' COME IL PERSONAGGIO DI UN MMORPG"

Basta dare un'occhiata alle immagini di questo articolo, per rendersi conto della qualità di tale immane lavoro: gli edifici sembrano presi dal catalogo di un ufficio turistico, gli ambienti possono tranquillamente passare per delle foto naturalistiche, mentre mari e fiumi non hanno molto da invidiare ai corsi d'acqua del capolavoro 3D di Valve *Half-Life 2*.

Purtroppo, è difficile rendere con le parole l'effetto di questo splendore in movimento, ma ci sentiamo di condensare il tutto in un giudizio che vale più di tante considerazioni: *Age of Empires III* non sfigurerebbe troppo come sparatutto 3D!

E, proprio come negli sparatutto più recenti, verrà integrato nel gioco il motore fisico Havok, che controllerà ogni elemento del mondo: gli edifici potranno essere distrutti a diversi livelli, gli oggetti in grado di farlo galleggeranno sull'acqua, le truppe troveranno riparo dietro alberi e ostacoli, i soldati voleranno da tutte le parti nel caso di un'esplosione e i loro corpi saranno mossi da una convincente tecnologia rag-doll, adagiandosi su crateri e rottami in modo molto realistico.
Anche sotto l'aspetto del sonoro, gli sviluppatori di *Age of Empires III* non hanno

DIFFERENZE CULTURALI

Ensemble Studios ha dichiarato che saranno presenti otto nazioni europee, rivelando che quelle "sicure" saranno Inghilterra, Spagna e Francia. Ogni potenza non avrà solo delle caratteristiche peculiari, come bonus nel commercio, nell'esplorazione o nel combattimento, ma anche un "look" diverso e ben distinguibile.

Il motore grafico dà il meglio di sé negli ambienti costieri, grazie a un'acqua davvero convincente e realistica.

QUANDO LA STRATEGIA E' 3D

Ogni elemento presente in *Age of Empires III* sarà caratterizzato da diversi "materiali". Per esempio, un edificio potrà avere il tetto di "tegole" e le pareti di "mattoni", mentre in una caravella vedrete del "legno" per la chiglia, della "tela" per le vele e del "ferro" per i punti rinforzati. L'utilizzo di tali materiali avrà un effetto principalmente estetico: gli agglomerati di abitazioni saranno decisamente più realistici, così come le flotte di navi che partiranno alla volta del Nuovo Mondo. Tuttavia, il motore fisico utilizzerà, a diversi gradi, queste componenti: noterete, dalle immagini in queste pagine, che gli edifici colpiti dalle cannonate vengono demoliti in modo diverso, secondo i materiali con cui sono costruiti. Inoltre, le tegole volano dai tetti!

intenzione di essere secondi a nessuno. Il sistema audio dinamico rifletterà, in tempo reale, ciò che starà succedendo sullo schermo, con improvvisi cambi di ritmo nel caso di imboscate, oppure con un timbro decisamente più trionfalistico, nel caso in cui la battaglia prenda una piega più favorevole al vostro esercito. La colonna sonora, che verrà realizzata da un'orchestra sinfonica, sarà basata su temi "storici", come è già avvenuto per gli altri titoli della saga di Ensemble. Per quanto riguarda gli effetti, gli sviluppatori hanno registrato spari, esplosioni e deflagrazioni assortite a un recente "re-enactement" di Gettysburg, la più celebre battaglia della guerra civile americana: il vostro impianto 5.1 verrà sfruttato a dovere, a quanto pare!

IL MIO REGNO PER UN CAVALLO!

Ad almeno dieci mesi di distanza dall'uscita prevista del gioco, *Age of Empires III* è già una gioia per gli occhi e per le orecchie, e promette di essere l'*Half-Life 2* dei titoli di strategia in tempo reale. Tuttavia, i fan dei precedenti capitoli della serie non si accontenterebbero certo della sola rielaborazione visiva e sonora, per quanto rivoluzionaria ed estesa. Ensemble Studios ha intenzione di continuare là dove si era fermata con *Age of Kings*. *Age of Empires III* si focalizzerà intorno alla scoperta delle Americhe e la loro colonizzazione. Il single player seguirà le peripezie di Morgan Black, un colono di origine scozzese, che approderà nel Nuovo Mondo intorno al 1500. I tre "Atti" della campagna, formata da un totale di circa 24 scenari diversi, avranno come protagonisti i discendenti di Morgan e le loro imprese, fino al 1850, proprio prima dello scoppio della guerra civile. Ensemble ha dichiarato che la trama sarà una "fiction" storica (dato che la famiglia Black non sembra aver mai calcato le praterie nordamericane), che comprenderà degli avvenimenti accaduti nella realtà, come la Rivoluzione Americana, e personaggi realmente esistiti, come George Washington. Tuttavia, non verranno inclusi nel gioco aspetti truculenti, anche se reali: non vi incontrerete, né potrete promuovere la schiavitù o il genocidio, per esempio. Bruce Shelley, il direttore degli Ensemble Studios si è guardato bene dallo svelare qualcosa di troppo approfondito sull'intreccio vero e proprio, dato che ciò rovinerebbe il piacere di giocare al titolo quando arriverà sugli scaffali. Ci ha però mostrato uno scenario completo: a un certo punto, dovrete impedire a un personaggio nemico di superare le Montagne Rocciose. Per vincere, le vostre unità di demolitori saranno tenute a posizionare le cariche nei punti opportuni, così da bloccare ogni via di fuga all'avversario, e costringerlo alla battaglia.

Ensemble ha dichiarato che ogni scenario sarà completabile, in media, in circa 40 minuti. Al momento, ben sei designer sono all'opera solo sulla trama, a testimonianza della cura che gli sviluppatori hanno intenzione di dedicare all'elaborazione della sezione single player.

SULLE TRACCE DI COLOMBO

Come nei precedenti *Age of Empires*, il primo compito del giocatore sarà quello di raccogliere delle risorse, rappresentate da cibo, legname e monete. Al contrario che in passato, però, non esisteranno centri di raccolta: non appena il vostro colono avrà abbattuto un albero o ucciso un'alce, il legname o il cibo verrà trasferito direttamente nelle vostre riserve. Un obiettivo dichiarato di Ensemble è quello di proporre un gioco di strategia in tempo reale che, sia nella campagna, sia nelle partite skirmisher o online esca dagli schemi cui siamo abituati. Esattamente come avvenne nel periodo

Come prevedibile, gli indiani saranno abilissimi a tendere imboscate ai coloni. Notate che il carro più in basso è stato colpito e mostra segni evidenti della lotta.

Il terreno tridimensionale risentirà dei cambiamenti climatici: le nevi del Nord America, come i deserti del Texas!

della guerra franco-indiana (1754-1763), saranno determinanti le alleanze con le tribù locali per conquistare vaste zone del continente, a discapito delle altre potenze cosiddette civilizzate. Per stipulare un accordo, sarà sufficiente creare un "trading post" vicino all'accampamento interessato. Inizialmente, Ensemble aveva pensato a un complesso e oscuro sistema di alleanze incrociate e di scambi a diversi livelli, che è stato eliminato completamente dopo un paio di giorni di play-testing. Dopo aver stretto un patto, sarà consentito addestrare delle unità "indigene", che godranno dei vantaggi dei due mondi: quello tecnologico europeo e quello incontaminato americano.
Le tribù locali avranno una conoscenza molto approfondita del territorio e sancendo un'alleanza con loro vedrete sollevarsi magicamente vaste zone della "fog of war" che solitamente ricoprirà il terreno non esplorato.

Presto o tardi, vi scontrerete con altri "concorrenti" del Vecchio Continente decisi, come voi, a espandere i propri interessi: forse la diplomazia riuscirà a evitare alcune collisioni, ma più probabilmente si scateneranno furiose guerre e altrettanto mastodontiche battaglie, che vedranno schierati eserciti molto più numerosi di quelli visti nei precedenti *Age of Empires*. Sarà fondamentale coordinare al meglio le diverse unità presenti, che si muoveranno in modo più realistico rispetto alle "ammucchiate" del passato.
Potrete impiegare diversi tipi di fanteria, che con lo scorrere degli anni e grazie alle nuove scoperte tecnologiche diventeranno sempre più letali, supportati da squadroni di cavalleria e da devastanti batterie di artiglieria. Come già sottolineato, sarà fondamentale contare sull'appoggio delle tribù locali, che disporranno di unità peculiari – le abilità equestri degli Indiani d'America o le tattiche di guerriglia nella foresta delle popolazioni del Centro e del Sud America verranno riprodotte fedelmente. Non mancheranno neppure scontri navali senza quartiere.

Esisteranno diverse strategie per vincere una partita, tutte ugualmente efficaci. La prima sarà quella della conquista militare, massacrando ogni nemico che vi si parerà davanti. Oppure sarà consentito dedicarsi alla raccolta di risorse, alleandosi magari con diverse popolazioni indigene, finché non sarete in grado di avanzare speditamente tra le varie ere del gioco e di raggiungere i traguardi tecnologici prima degli avversari. D'altra parte, sarà possibile reagire in modo altrettanto creativo: per esempio, distruggendo i trading post nemici nei villaggi indiani, in modo da annullare le loro alleanze. Non si sa come verranno organizzate le "età" di *Age of Empires III*, dato che Ensemble è ancora all'opera su questo fronte: abbiamo intravisto una divisione iniziale in età della Scoperta, del Colonialismo, Industriale e Imperiale, ma siamo abbastanza sicuri che verrà ritoccata.

"PROMETTE DI ESSERE L'*HALF-LIFE 2* DEGLI STRATEGICI IN TEMPO REALE"

MODALITA' MULTIPLAYER

Ensemble Studios non ha ancora rivelato quali modalità multiplayer saranno presenti in *Age of Empires III*, tuttavia, dovrebbero esserci sicuramente quella per il combattimento "libero per tutti" e diviso in team. In teoria, i server consentiranno a otto persone diverse di giocare, ma i programmatori consigliano di creare partite per quattro giocatori, così da massimizzare il divertimento.

GLI ALTRI STATI

Per quanto riguarda il multiplayer, al momento pare che saranno disponibili otto nazioni europee con cui iniziare il gioco, tra cui sicuramente figureranno Inghilterra, Francia e Spagna. È molto probabile che si aggiungeranno anche Svizzera e Olanda.

Come di consueto, ogni potenza avrà dei bonus che la caratterizzeranno e, in qualche maniera, ricreeranno una situazione storica. La corona inglese avrà il vantaggio di produrre i coloni in meno tempo rispetto ai "concorrenti", gli spagnoli poggeranno il proprio impero su un esercito di dimensioni enormi, mentre i francesi avranno dalla loro una forza militare superiore e un maggior talento nello stipulare alleanze con le tribù oltreoceano.
Oltre agli otto stati europei, in *Age of Empires III* troverete almeno 12 diverse popolazioni del

UNITA' CON UNA CERTA ESPERIENZA

Come nella maggior parte dei giochi strategici, le unità acquisiranno esperienza sul campo di battaglia. Al momento, Ensemble ha previsto dei "codici di colore", che aiuteranno a comprendere quanto sarà potente un'unità.

Il motore fisico gestirà, tra l'altro, la "demolizione" degli edifici colpiti dall'artiglieria.

L'uomo bianco ha portato il cavallo di ferro sbuffante nella Grande Prateria!

Nuovo Mondo, stanziate sia nel Centro America (per esempio gli Aztechi, già visti nell'espansione *The Conquerors* per *AoE 2*), sia nelle pianure del Nord, come Comanche e Irochesi. Ogni tribù sarà caratterizzata da diverse peculiarità. Come abbiamo già detto, gli indigeni conteranno su unità magari meno potenti rispetto a quelle del Vecchio Continente, ma che sfrutteranno al meglio le caratteristiche della loro terra. Pare anche che disporranno di tecnologie ben diverse da quelle di inglesi, francesi e spagnoli, ma su questo argomento Ensemble Studios ha riferito di non aver ancora preso una decisione definitiva.

Da parte nostra, non siamo riusciti a scoprire se saranno incluse tra le "fazioni" europee alcune delle italianissime Repubbliche Marinare: non solo sarebbe storicamente corretto (d'altra parte, l'America l'ha scoperta Colombo, anche se con finanziamenti e navi spagnole), ma il concetto stesso di Repubblica Marinara si sposerebbe perfettamente con l'idea più rivoluzionaria di *Age of Empires III*, quella della "città base".

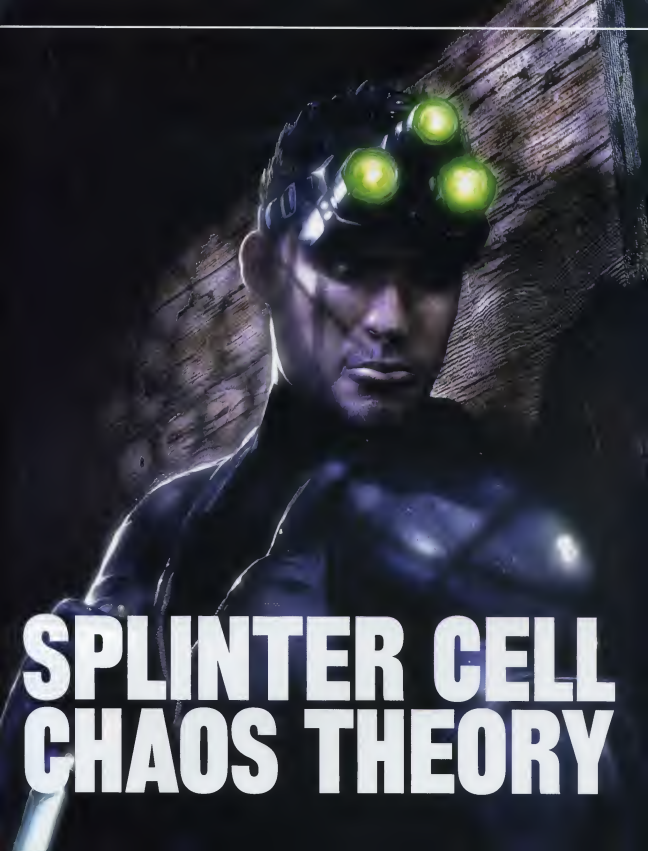
UN PORTO SICURO

Una delle trovate più innovative sarà, infatti, quella della "città base" che rappresenterà la capitale del vostro stato europeo. Ogni risorsa che utilizzerete nell'esplorazione e nella colonizzazione del Nuovo Mondo verrà creata e partirà da questo centro urbano. Tuttavia, non sarà un semplice "porto sicuro" in cui scaricare gli ori e le ricchezze sottratti nelle Americhe, e fare il pieno di soldati e coloni per il viaggio di ritorno.

In effetti, bisogna pensare alla "città base" come al personaggio di un MMORPG, che continuerà a crescere partita dopo partita, riflettendo le vostre decisioni strategiche, economiche e sociali, e seguendovi nella sfolgorante ascesa (o travolgente caduta). Con l'aumentare della vostra potenza culturale, politica ed economica nelle Americhe, osserverete la "città base" ingrandirsi e diventare sempre più florida, proprio come accadde nella Storia.

Ensemble non ha ancora deciso se permetterà ai giocatori di utilizzare la medesima "città base" sia per le partite in single player in skirmish, sia con quelle multiplayer. Da un lato, sarebbe bello riuscire a potenziare la capitale con decine di ore di gioco sul proprio PC e contro nemici controllati dal computer; dall'altro, permetterebbe a molti giocatori di affacciarsi sull'arena online con metropoli già molto evolute.
Comunque vada, la città sarà un elemento persistente del gioco, che non verrà "cancellato" tra una partita (multiplayer o skirmish) e quella seguente: ogni successo o fallimento si rifletterà nei suoi edifici e nelle unità che sarà in grado di costruire e generare. Inoltre, sarà consentito personalizzarla a differenti livelli, creando una capitale fatta su misura sul vostro stile di gioco. Un approccio da "Conquistadores" la trasformerà in un centro militare, mentre chi preferirà colonizzare il Nuovo Mondo in maniera più pacifica e cercando un'alleanza con le tribù locali vedrà crescere la propria "città base" in modo radicalmente diverso. Influirete sull'aspetto stesso della metropoli con miglioramenti puramente estetici, quali monumenti, cattedrali, e via dicendo. Ensemble sta studiando anche un sistema che permetterà di trovare senza troppi problemi un avversario su Internet che abbia una "città base" del vostro stesso livello; inoltre, sarete liberi di creare tutte le città base che vorrete.

Bruce Shelly ha voluto concludere la presentazione di questo fantastico candidato al trono degli strategici in tempo reale, sottolineando che l'obiettivo di Ensemble è di creare un gioco rivoluzionario sotto tutti i punti di vista. Se l'aspetto grafico è quello più appariscente, il proposito realmente interessante, secondo noi di GMC, è quello di creare un titolo che scardini l'ormai usurato sistema in cui il giocatore entra, missione dopo missione, in un loop che lo vede costruire edifici in serie, accumulare risorse, e difendere i "confini" fino a quando non dispone di un esercito in grado di scatenare l'inferno sui nemici.

Se qualcuno può riuscire in questo ambizioso intento, sono proprio i geniali creatori di *Age of Empires*!

SPLINTER CELL
CHAOS THEORY

■ Le spie sono più forti dei mercenari nel corpo a corpo, ma l'attacco berserk cambia le carte in tavola!

Dopo un secondo episodio a dir poco interlocutorio, *Splinter Cell* tornerà presto a far capolino sui nostri monitor con quello che si può considerare il primo seguito vero e proprio nella serie. Una modalità single player totalmente aggiornata, un multiplayer da far strabuzzare gli occhi e un impianto grafico devastante: è questo il nuovo biglietto da visita di Sam Fisher!

LA Teoria del caos sostiene, per citare un esempio abbastanza noto, che il battito d'ali di una farfalla in Brasile può dare inizio a una catena di eventi che finirà per provocare una tromba d'aria in Texas. Piccoli cambiamenti in un insieme di partenza generano conseguenze imprevedibili all'interno di un sistema caotico.

La filosofia intera di *Splinter Cell: Chaos Theory* si basa su questo concetto e lo applica a tutte le sue componenti, a partire dalla trama, che racconta di come una serie di piccoli eventi conducano a una tremenda crisi internazionale, per arrivare alla struttura di gioco, che pone il protagonista Sam Fisher di fronte a tante decisioni, che influenzano l'evolversi della missione in corso. Aprire una serratura significa oltrepassare la soglia senza lasciare tracce, mentre scassinarla implica il rischio che qualcuno se ne accorga, venga a controllare e, magari, trovi quel cadavere che ci siamo lasciati alle spalle. D'altra parte, se abbiamo sterminato tutte le guardie, non ne rimarrà nessuna che possa scoprire la serratura forzata. Si tratta, ovviamente, solo di esempi, che però dimostrano la voglia degli sviluppatori di conferire una maggiore sensazione di realismo e libertà a questo terzo episodio della serie *Splinter Cell*. Niente più vie forzate per l'eliminazione delle sentinelle e il superamento degli ostacoli; niente più morti inutili a rappresentare l'unico modo per scoprire cosa non fare: ora saremo realmente in grado di studiare una strategia diversa per ogni azione e applicarla come meglio crederemo. Tutte le ambientazioni proporranno più strade, fatte di cornicioni cui appendersi, passaggi sotterranei, ringhiere e scalinate. Chi ha giocato in multiplayer a *Pandora Tomorrow* ricorderà l'incredibile quantità di pertugi e piccoli passaggi che erano a disposizione delle spie. Il gioco single player di *Chaos Theory* non raggiunge quei livelli di versatilità, forse troppo dispersivi, ma si incammina con decisione su quel percorso.

"Nulla sembra essere lasciato al caso, in un titolo che appare mastodontico"

D'altra parte, la libertà offerta al giocatore è testimoniata anche dal fatto che sono scomparsi i fastidiosi Game Over che scattavano alla morte di un civile o all'ennesimo suono di un allarme. Saremo comunque penalizzati con situazioni più difficili, ma potremo lo stesso portare a termine la missione in corso. Non basta?

In linea teorica, sarà perfino consentito abbandonare completamente l'approccio stealth, sterminando chiunque ci passi

HACKER

In questo terzo episodio, fa il suo esordio un nuovo sottogioco che simula il processo di sabotaggio delle serrature elettroniche. Se non si conosce la combinazione da inserire tramite un tastierino numerico, si può scoprirla combinando i numeri che vengono evidenziati dall'apposito apparecchio.

■ Il mirino laser rappresenta un ottimo modo per scovare le spie nascoste fra le ombre, senza essere "rischioso" come la torcia elettrica.

CREA IL **TUO FUCILE**

Prima di ogni missione, Sam potrà scegliere due fra quattro tipi di "aggiunte" da applicare al proprio fucile mitragliatore SC20K: la modifica Launcher permette di scagliare in lontananza granate e telecamere; Foregrip fornisce una presa migliore sull'arma e, quindi, aumenta la precisione; Sniper è il classico mirino di precisione per i cecchini, con l'inconveniente di rendere l'arma rumorosissima; lo Shotgun è il fucile a pompa, devastante nei combattimenti a distanza ravvicinata e ottimo per abbattere le barriere.

RUMORE!

Nella parte in basso a destra dello schermo appariranno gli indicatori dell'energia vitale di Sam Fisher e della mimetizzazione. Più sarà basso il livello del secondo fattore, meglio saremo nascosti fra le ombre. La terza linea è una novità, che rappresenterà la quantità di rumore che staremo producendo. Ovviamente, anche in questo caso, esagerare significherà andare incontro a grossi problemi. Da notare, però, la presenza di un piccolo quadrato, che segnalerà il livello di rumore ambientale (motori, effetti atmosferici, eccetera): se supererà i suoni prodotti da noi, saremo al sicuro.

SPIE ALL'**ULTIMA MODA**

Nel multiplayer, le spie si avvantaggeranno di nuovi gadget e mosse con cui avere la meglio sul nemico. Fra le novità, segnaliamo la facoltà di afferrare un nemico che camminerà sopra una passerella su cui saremo appesi e la presenza di un sensore di movimento che permetterà di rilevare la posizione dei mercenari. Inoltre, potranno essere utilizzate contemporaneamente più sticky cam (piccole telecamere da applicare alle pareti) e saremo anche liberi di impostarle come se fossero un rudimentale sistema di allarme, pronto ad avvisarci quando un mercenario passerà loro davanti.

COME PREDATOR

Fra i gadget a disposizione delle spie in modalità multiplayer c'è un vestito che rende quasi invisibili ed è palesemente copiato dagli alieni del film "Predator", tanto che ne conserva i difetti (invisibilità solo parziale e vulnerabilità all'acqua). Inoltre, si consuma velocemente e cessa di funzionare se ci si mette a correre.

sotto il naso. Ovviamente, questo renderà alcune sortite impossibili, perché ci troveremo letteralmente sommersi dalle guardie, ma è importante sapere di avere una scelta. Così come è rilevante ricordare che, anche ammazzando per sbaglio quel soldato che bisognava interrogare per strappargli informazioni, potrebbe esistere un altro modo – magari più complicato – per portare comunque a termine il compito.

Fra una scritta "Missione fallita" e una morte perché non si è stati abbastanza attenti, passa la medesima differenza che c'è fra una barriera invisibile e un recinto o un muro di mattoni: atmosfera, realismo, credibilità, immedesimazione.

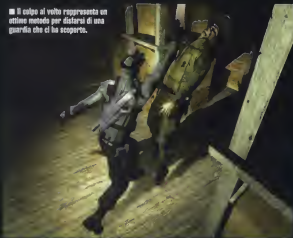
GIOCO DI COMPAGNIA

Il multiplayer ha rappresentato senza dubbio la grande novità introdotta da *Pandora Tomorrow*. Quella specie di "guardie e ladri" tecnologico, con due spie impegnate a infiltrarsi in basi protette da altrettanti mercenari, era allo stesso tempo un'idea semplice e geniale.

Il risultato era forse un po' rozzo, dava l'idea di meritare maggiore approfondimento, ma già così risultava divertente e appassionante. Gli sviluppatori di *Chaos Theory* ne hanno mantenuto l'ossatura e vi hanno applicato una serie di aggiunte e modifiche tali, che potrebbero quasi renderlo un gioco a parte, talmente diverso e riuscito da far valutare l'acquisto del titolo anche a chi non considera minimamente l'esperienza single player.

Per cominciare, ora ci sono più modalità disponibili, capaci di accontentare tutti i palati. Se si è alla ricerca di un po' di sano deathmatch, tanto lontano dallo spirito della serie, quanto richiesto dai giocatori, troveremo l'opzione apposita. Niente più situazioni, quindi, in cui tre partecipanti si mettono d'accordo per ignorare gli obiettivi della mappa e poi arriva un "quarto incomodo" che vuole giocare normalmente e rovina la festa. Una novità ben più corposa è costituita dalla modalità cooperativa, in cui due utenti si uniscono nel ruolo delle spie, per affrontare missioni specificatamente studiate collaborando fra loro. In questo caso, "cooperazione" non significherà solo, come in altri giochi multiplayer, affrontare insieme i combattimenti con strategie coordinate, ma anche sfruttare le nuove mosse create per l'occasione. C'è un muro troppo alto per essere scavalcato? Una spia si china e fa da trampolino per l'altra, la quale, dopo il salto, resta appesa e consente al compagno di aggrapparsi e arrampicarsi. Un fossato è troppo ampio per essere saltato? Chiediamo al nostro amico di lanciarci dall'altra parte. Stiamo guardando al di là di una porta con la telecamera e vogliamo far sapere cosa stiamo vedendo a chi ci accompagna? Diciamogli di collegarsi.

Queste e altre possibilità non solo rendono l'azione in cooperativa divertentissima, ma vanno a influenzare quella che rimane la modalità principale del gioco in multiplayer: il Versus. Anche qui, infatti, le spie avranno a disposizione questi nuovi metodi per collaborare e

Il colpo al volto rappresenta un ottimo metodo per disfarsi di una guardia che ci ha scoperto.

MERCENARI **DI GRIDO**

Per mantenere più bilanciato il multiplayer, gli sviluppatori hanno dotato i mercenari di nuovi gadget e nuove mosse. Fra queste ultime si segnalano un attacco "berserk", con cui si fa roteare il fucile e che permette di stendere chi ci attacca alle spalle, e la possibilità di usare l'arma per dare il colpo di grazia alla spia stordita senza sprecare proiettili. Intriganti i gadget, che danno modo di entrare nel circuito chiuso delle telecamere per controllarle e che prevedono le mine velenose, lo zaino per ricaricarsi al volo di munizioni e la maschera antigas. Sceglierne solo quattro da portarsi dietro sarà difficilissimo!

In modalità cooperativa possiamo riportare in vita il compagno deceduto. Ovviamente, nella modalità Versus non ci è consentito farlo.

ottenere la vittoria. Le novità per il Versus, comunque, non si fermano qui. Le spie, per esempio, avranno a disposizione un nuovo tipo di vestito per camuffarsi rendendosi quasi invisibili, mentre i mercenari approfitteranno di un nuovo attacco "rotante", con cui colpire a sorpresa i nemici che arriveranno alle spalle. Non mancano i gadget inediti, come la maschera antigas per i mercenari, e nuove funzioni per quelli già noti: per esempio, ora le sticky cam delle spie possono essere lasciate dove si trovano, per fungere da allarme e avvisarci se rilevano un mercenario.

tutte queste novità diventerà necessario conoscere a menadito le mappe. In questo saremo aiutati dal nuovo sistema di allenamento, che prevede di visualizzare sul pavimento i percorsi ideali. Gironzoleremo, dunque, in tutta tranquillità, scoprendo con calma le strade migliori da seguire.

ALTA TECNOLOGIA

La realizzazione grafica di *Chaos Theory* è impressionante. La qualità degli effetti speciali, la definizione delle texture e la fluidità con cui tutto si muove in maniera armoniosa raggiungono livelli pazzeschi.

"Studieremo una strategia diversa per ogni azione e la applicheremo a piacere"

Tutto questo sarà disponibile anche nello Story Mode, interamente simile al Versus, solo con obiettivi più simili a quelli del gioco single player (impedire la partenza di un missile, disarmare le bombe piantate dai mercenari e via dicendo). Ci saranno, infine, eventi particolari da attivare all'interno delle mappe, come per esempio l'utilizzo di un pesante mezzo cingolato per abbattere una parete o la possibilità di far esplodere il contenuto di un magazzino per modificarne la struttura. Ovvio che per padroneggiare

Le missioni ambientate sotto la pioggia, o comunque in ambienti "bagnati", lasciano spazio a una serie di effetti grafici ancora più sbalorditivi, con le superfici umide che riflettono la luce e il mondo circostante in tempo reale.

Ottimo, come al solito, il livello di integrazione fra le chicche tecnologiche e il gioco vero e proprio. I fasci di luce proiettati in giro non rappresentano un semplice orpello estetico, ma vanno a influenzare pesantemente la giocabilità: dovremo stare sempre ben attenti a non

farci avvistare per colpa della nostra ombra e a sfruttare ogni spicchio di oscurità per celarci al nemico. In certe occasioni, a dire il vero, lascia un po' perplessi osservare delle guardie altamente specializzate che non scorgono una spia nascosta pur bene, ma a un palmo dal loro naso. Si tratta, però, del classico compromesso accettabile. D'altronde, qualche concessione al realismo bisogna pur farla, soprattutto perché l'Intelligenza Artificiale dei mercenari nel single player sarà molto più raffinata che in passato. Mettiamoli in allerta e ci cercheranno collaborando, dividendosi, coprendosi le spalle a vicenda, utilizzando i bengala per illuminare gli angoli bui e facendo di tutto per non farsi cogliere di sorpresa. In nostro aiuto giungeranno le nuove mosse stealth e gli armamenti inediti.

Insomma, nulla sembra essere stato lasciato al caso, per un titolo che appare mastodontico per la qualità e quantità di cose da fare che troveremo al suo interno. Ora si tratta solo di attenderne l'uscita nei negozi, per dare una valutazione finale.

CIAK, SI SPIA

Gli sviluppatori hanno rinunciato ai filmati in computer grafica, ma hanno comunque inserito delle sequenze realizzate con il motore di gioco, che portano avanti la trama. Per progettarle, si sono avvalsi della collaborazione di Andrew Davis, regista dei film "Il Fuggitivo", "Reazione a catena" e "Trappola in alto mare".

HARDWARE

LINGUAGGIO MACCHINA

Un viaggio a San Francisco apre la mente di Pape su cosa siano in grado di fare le schede 3D al di fuori dell'ambito ludico. E dopo tale illuminazione, il nostro eroe si riconverte ai giochi, spremendo ogni megapixel di potenza sia da una nForce4 SLI (con ben due 6800 Ultra installate), sia da una X850 XT PE, che si posiziona come la più potente GPU sul mercato. Un joypad di Logitech completa la carrellata di prodotti con cui la redazione ha giocato ai migliori titoli del mese. Per contattare Pape, l'indirizzo è sempre: alberto.falchi@futuremediaitaly.it.

GPU: GENERAL PROCESSING UNIT?

NON è, ovviamente, quello del titolo il significato della sigla GPU (che indica, in realtà, Graphic Processing Unit, ovvero l'unità per i calcoli relativi alla grafica).

A giudicare dagli ultimi sviluppi, però, i chip grafici si potrebbero definire quasi dei "processori centrali", visti i numerosi tipi di calcoli che sono in grado di svolgere.

Tanta potenza sembra sprecata solo per giocare, soprattutto nel caso degli acceleratori di fascia bassa che, sebbene inadatti a gestire gli ultimi motori grafici a risoluzioni stratosferiche, sono sovradimensionati per il lavoro di tutti i giorni. L'eccesso di potenza di calcolo, però, è impiegabile in varie maniere, anche per compiti più comuni, come la catalogazione di immagini o la gestione di effetti in tempo reale durante il montaggio e l'elaborazione dei filmati (operazioni sempre più apprezzate, in seguito all'enorme diffusione delle videocamere digitali). Non mi riferisco a progetti futuri o alle intuizioni di qualche genio, ma a veri e propri programmi ormai prossimi alla distribuzione, software prodotti da ditte come Adobe o New Mexico Software, quindi già noti alla maggior parte degli utenti e resi più versatili e comodi da usare. A qualcuno sembrerà strano, considerando sia che tali strumenti sono sviluppati per trattare immagini bidimensionali, sia che l'accelerazione dei processi video è stata, finora, prerogativa di schede specializzate e costosissime, come quelle usate negli studi televisivi. Eppure, a quanto pare, l'elevata "programmabilità" delle GPU attuali ha aperto nuove vie per chi considera il computer uno strumento produttivo e non solo una piattaforma di gioco.

Zoomare non è mai stato più veloce. La GPU riesce a dare un notevole apporto a operazioni apparentemente semplici come questa.

Riuscire a visualizzare anteprime in tempo reale delle transizioni video è un grosso passo per le schede non professionali e semplificherà ulteriormente il processo di montaggio dei filmati amatoriali. Ancora più interessante è l'idea di New Mexico Software, che ha trovato un ingegnoso metodo per catalogare

TECH NEWS Tutto quello che volevamo sapere sulle nuove tecnologie

UNA PENNA DA 8 GB

Batte ogni record di capienza il nuovo pen drive i-Disk II di Pretec. Basato su memorie flash e collegato al bus USB tramite due canali distinti di input/Output, l'i-Disk può contenere 8 GB di dati e ha una velocità di 12 MB/s in scrittura e di 16 MB/s in lettura. Non contenta di annichilire le specifiche dei MicroDrive di IBM, la piccola penna di Pretec include un driver di criptazione che mette al sicuro i dati che desideriamo tenere lontani da occhi indiscreti. Chi preferisce non spendere i 199 euro necessari ad acquistare il modello da 8 GB, si rivolgerà alla versione da 4 GB, offerta a circa 100 euro in meno.

NVIDIA SI ALLEA CON SONY

Si configura un curioso scontro parallelo a quello delle VGA tra ATI e nVidia, dopo che quest'ultima ha reso ufficiale la sua collaborazione con Sony per lo sviluppo di una GPU per la PlayStation 3. Abbinata al processore Cell, che prenderà vita negli stabilimenti di IBM, la GPU di nVidia dovrebbe integrare una cinquantina di ALU (unità di calcolo) capaci di gestire indistintamente i dati di rendering dei pixel e quelli relativi ai vertici. L'impegno di nVidia in questa collaborazione (che si oppone a quella di ATI e Microsoft, intente a disegnare il processore grafico della prossima generazione di Xbox) ha purtroppo avuto un influsso indiretto anche sui PC, "rubando" risorse dell'azienda californiana, che ha deciso di cancellare la produzione dei chip NV48 (una versione potenziata dell'NV40, oggi alla base delle GeForce 6800) e NV50. Ovviamente, nVidia smentisce che vi sia un collegamento tra i due annunci, sostenendo che la cancellazione dell'NV50 non farà altro che avvicinare l'arrivo dell'NV55, rivolto alle DirectX 10 di Longhorn, ufficialmente note come Windows Graphics Foundation.

LOGITECH CORDLESS RUMBLEPAD 2

■ Produttore **Logitech** ■ Distributore **Logitech** ■ Internet **www.logitech.com** ■ Prezzo **€ 49,95**

IN un mercato stagnante come quello dei joypad per PC, è un bene che Logitech presenti una nuova serie di periferiche modellate sulle caratteristiche dell'ultimo *Pro Evolution Soccer 4* (provato a pagina 92), e su quelle degli altri titoli convertiti da console.

Tutti i nuovi modelli della famosa azienda non si limitano a seguire le forme del Dual Shock, diventato universalmente famoso grazie alle varie generazioni di PlayStation, ma ne ammorbidiscono l'impugnatura, risultando estremamente comodi e adatti ad assecondare le gesta dei giocatori intenti a confrontarsi nel simulatore calcistico di Konami.

Il Cordless Rumblepad 2 è poi uno dei pochi pad senza fili dotati di Force Feedback.
Gestito dal componente DirectInput delle DirectX, il "ritorno di forza" ha finalmente raggiunto anche su PC un livello tale, da rendere coerente l'azione dei due motori della periferica con gli eventi che accadono all'interno della maggior parte dei simulatori sportivi.

Collegato il ricevitore a una porta USB, inserite due batterie AA nel joypad e installati i driver, il Cordless RumblePad offre, tramite due leve analogiche e 10 pulsanti (di cui 4 dorsali) una precisione e una robustezza eccellenti, che nulla hanno da invidiare ai prodotti della piattaforma Sony.

Meno convincente è la croce direzionale digitale che, a causa della sua conformazione, rende poco immediata la selezione dei punti cardinali intermedi.
Connesso tramite un segnale radio a 2,4 GHz, il joypad è risultato perfettamente reattivo sino a una distanza di circa sette metri dal ricevitore.
Il punto debole di questo prodotto è nella durata delle batterie, pari a 100 ore di gioco se il Force Feedback è disattivato, ma che si riduce a meno di 20 ore se si preferisce godere delle vibrazioni provocate dall'impatto con le altre quattroruote in *FlatOut*.

Se Logitech sviluppasse una base di ricarica delle batterie simile a quella dei mouse MX e adottasse una croce direzionale più precisa, probabilmente saremmo in presenza del pad perfetto. Il Cordless RumblePad, con i suoi 300 grammi di peso, si avvicina comunque a questa figura ideale e farà la felicità di chi ama giocare a *FIFA Football 2005* comodamente seduto sul divano.
Chi volesse spendere meno in batterie e in fase di acquisto, invece, farebbe bene a valutare con attenzione il Rumblepad 2 standard, collegato al computer tramite cavo USB e venduto a 34,95 euro.

▼ IN DUE PAROLE...

Un pad eccellente per ergonomia e precisione, ma non certo parco di batterie, soprattutto attivando il Force Feedback. **8**

▼ CARATTERISTICHE

PULSANTI DIGITALI	10
LEVE ANALOGICHE	2
CONNESSIONE	RADIO

e visualizzare velocemente le immagini. Il risultato è TAOS Image Finder, che carica JPG, TIF e altri formati nella memoria della scheda video, permette di effettuarne elaborazioni sfruttando le librerie OpenGL e, attraverso algoritmi "quasi intelligenti", riesce a ordinarle basandosi sulle indicazioni dell'utente. In parole povere, potrete delegare a TAOS il compito di dividere automaticamente le foto scattate al mare, da quelle della vostra vacanza in Tibet. Certo, l'algoritmo non è ancora perfetto, ma riesce in ogni caso a velocizzare la scrematura che, altrimenti, andrebbe eseguita interamente a mano, spulciando per ore tonnellate di file dal nome incomprensibile generati dalla fotocamera. Tali innovazioni si devono – oltre che alla potenza – alla programmabilità delle unità di shading e ai linguaggi di alto livello, che hanno semplificato enormemente il lavoro degli sviluppatori. Non stupisce che, dopo aver raggiunto tali obiettivi, uno dei passi successivi nelle architetture delle GPU sia l'unificazione di Pixel e Vertex Shader, che garantirà ulteriore libertà a chi programma i chip grafici.

Sono convinto che, in futuro, un numero sempre maggiore di compiti attualmente gestiti dal processore centrale verrà assistito dalla scheda video, soprattutto nelle applicazioni non ludiche, come quelle citate in precedenza. Il 3D ha definitivamente rivoluzionato il mondo dell'informatica e non siamo che agli inizi.

e non abbiamo mai osato chiedere...

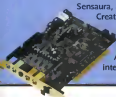
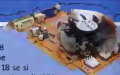
L'AUDIO DI VIA PUNTA AL 3D

Via ha raggiunto un accordo con QSound, azienda storicamente impegnata nello sviluppo di algoritmi capaci di migliorare la tridimensionalità dei suoni prodotti dai sistemi stereo. Rimasta orfana di Sensaura, acquistata da Creative, e desiderosa di contrapporsi allo standard Audio HD di Intel, Via ha aggiornato i driver dei suoi processori Envy 24 (utilizzati da molte schede Terratec e Philips) e quelli dei tanti codec Vinyl inserendovi i pannelli di controllo Q3D e QXpander e iniziando, contemporaneamente, a fare opera di proselitismo tra gli sviluppatori di giochi. L'azienda ha comunque specificato che, grazie alle tecnologie di riverbero QVerb, il realismo dei suoni risulterà più incisivo in tutti i titoli già oggi compatibili con le EAX 2.

PER VGA SILENZIOSE

La coreana Zalman, specializzata nella produzione di sistemi di raffreddamento silenziosi, ha iniziato a distribuire il VF700, un dissipatore installabile sulle schede video. Disponibile nella versione completamente in rame e in quella mista alluminio (leggermente più leggera), il VF700 utilizza una ventola di ben 70 mm regolabile per velocità, che gli dona un aspetto simile a quello dei famosi CNPS per CPU. Spinto a 2600 giri al minuto, il VF700 produce 28 decibel, che diventano 18 se si imposta il regime di 1350 RPM. Le uniche schede su cui il prodotto Zalman non è installabile sono le Parhelia Matrox e gli esemplari della serie PCX FX di nVidia.

NUOVA AVVENTURA PER RUBY

Oltre alla demo *The Project*, descritta in queste stesse pagine

ATI RADEON X850 XT PE

■ Produttore **ATI** ■ Distributore **ATI** ■ Internet **www.ati.com** ■ Prezzo **€ 549**

A sei mesi dal lancio delle prime, discusse, schede basate sulle VPU R420, ATI ha ampliato la sua serie X800, introducendo dei nuovi modelli compatibili unicamente con il bus PCI-Express.

Chi si aspettava il debutto di una generazione di processori grafici completamente rinnovata, in grado di estendere ai prodotti ATI la compatibilità con le DirectX 9.0c, rimarrà probabilmente deluso scoprendo la stretta parentela che lega i Radeon X850 alle schede X800 AGP uscite nella prima parte del 2004. La VPU R480, integrante 16 pipeline sulle X850 XT e 12 sulle X850 Pro, non apporta alcuna novità sul piano dell'architettura, limitandosi a lanciare a velocità leggermente superiori Pixel e Vertex Shader 2.0.

Il voluminoso sistema di raffreddamento adottato dalle X850 pare confermare l'impressione che il chip R480 non sia altro che una versione overclockata del R423. La VPU è sormontata da un tunnel di rame e plastica che aspira l'aria dall'interno del case, espellendola verso l'esterno e occupando lo slot PCI più vicino alla scheda grafica. Simile al design a turbina già visto sulle vecchie GeForce 5800, il dissipatore di ATI è capace di variare la sua velocità in base alla temperatura della VPU e produce un rumore piuttosto contenuto, anche quando si lanciano le più pesanti applicazioni Direct3D. È dunque udibile solo nelle primissime fasi di avvio del sistema, che vedono la ventola partire a pieno regime.

Saranno munite di un dissipatore meno ingombrante le X800 XL, basate su chip R430 da 400 MHz prodotto con una geometria di 0,11 micron. Con 16 pipeline e dei moduli RAM da 1 GHz, le X800 XL, disponibili verso fine gennaio, dovrebbero offrire prestazioni di tutto rispetto, limitandosi a utilizzare l'alimentazione fornita dallo slot PCI-Express.

Decisamente meno propensa ai compromessi, la X850 XT Platinum Edition da noi provata monta un R480 operante a 540 MHz, cui abbina 256 MB di RAM GDDR3 lanciati a 1180 MHz. Tali frequenze la rendono particolarmente esigente in fatto di alimentazione, spingendola a consumare 250 Watt durante l'esecuzione dei giochi. In realtà, il maggior pregio della nuova ammiraglia ATI non risiede nei 20 MHz aggiuntivi (60, nel caso della RAM) che la distinguono dalla precedente X800 XT PE, quanto nella sua disponibilità sul mercato, che dovrebbe essere decisamente superiore rispetto a quella del modello precedente. Se le promesse di ATI e dei suoi partner verranno mantenute, sin dai primi giorni del 2005 gli utenti più esigenti potranno acquistare le X850 XT e PE, senza dover intraprendere delle complesse ricerche nei listini dei rivenditori d'oltreoceano.

Pagare 549 euro per una scheda non compatibile con l'ultimissima versione delle DirectX potrebbe sembrare poco saggio, ma ogni considerazione riguardante la longevità della X850 viene stemperata osservando le prestazioni della X850 sotto Direct3D. Il corredo degli esemplari di Sapphire e Asus sarà poi certamente ricco, arrivando presumibilmente a contemplare una copia completa di *Half-Life 2*.

Chi è alla ricerca di una degna compagna per gli Athlon FX e i Pentium4 Extreme Edition, ed è disposto a non badare a spese pur di vivere al meglio l'avventura di Gordon Freeman, troverà nella nuova campionessa di ATI la risposta alle proprie esigenze.

SCHEDE FANTASMA

Radeon X800 XT PE: une scheda tanto veloce quento introvebile. Doveve rappresentare l'alternative elle 6800 Ultra, me ancor prime che fosse realmente disponibile (i pochi esemplari venduti sono vere e proprie rarità), ATI he ennunciato la sua uscita di produzione in favore della serie X850 XT PE, che speriamo di vedere reelmente nei negozi. Nessuna illusione, invece, per i chip X700 XT, segnelati come le elternative elle GPU 6600 GT: ATI ha recentemente confarmeto di non essere più interessata ella loro produzione. Nonostante tutti questi ecceleratori ennuncieti e mai giunti sul mercato, circoleno già voci su R520, la prossima generazione di VPU ATI, che dovrebbe vedere le luce in primavera.

▼ IN DUE PAROLE...	
Una versione leggermente più veloce della X800 XT. Per chi vuole il massimo con tutto. Escludendo *Doom 3*.	**8**

▼ CARATTERISTICHE	
RAM INSTALLATA	256 MB
PROCESSORE	R480
FREQUENZA CORE	540
FREQUENZA MEMORIA	1180

● TECH NEWS Tutto quello che volevamo sapere sulle nuove tecnologie

nella analisi delle prestazioni della X850 XT PE, ATI ha reso disponibile un nuovo capitolo che vede protagonista la sua eroina

Ruby, questa volta impegnata a sfuggire, a bordo di una moto antigravitazionale, all'assalto di una serie di piccoli, ma aggressivi robot. Facendo sfoggio di texture ad alta risoluzione e impiegando i Pixel Shader per dare spessore e grana al ridotto costume della protagonista, il demo può essere eseguito solo sulle schede X800 e X700 dotate di 256 MB di RAM. Tra i dettagli tecnici più interessanti, è osservabile l'intenso utilizzo dei Vertex Shader, impegnati nel creare i riflessi di un ologramma sulle superfici lucide del futuristico mezzo di trasporto. Il demo, insieme a wallpaper, calendari e vari screensaver è disponibile all'indirizzo: **www.ati.com/ruby/index.html**.

[illegible]

Oltre a essere una delle prime aziende a proporre una GeForce 6600GT per slot AGP, Albatron ha annunciato di voler produrre una 6600 standard overclockata direttamente dalla fabbrica. Dotata di un ingombrante dissipatore a pompa di calore, la PC6600U per bus PCI-Express utilizza una GPU NV43 a 350 MHz (50 in più rispetto alle normali 6600), cui abbina 128 M8 di GDDR da 700 MHz. Nei primi test, la PC6600U ha superato le altre GeForce della stessa fascia di prezzo, offrendo un 20% in più di

ANALISI DELLE PRESTAZIONI

UNA manciata di MHz in più. Questa, in estrema sintesi, è la novità apportata dalla X850 XT Platinum Edition rispetto alla precedente X800XT.
I 540 MHz della VPU (la sigla impiegata da ATI per distinguere i suoi processori dalle GPU di nVidia) R480 montata sull'esemplare da noi provato e i 1,180 MHz della RAM GDDR3 fanno sì che in tutti i benchmark il nuovo modello superi di 3-4 fotogrammi il suo predecessore per bus AGP.

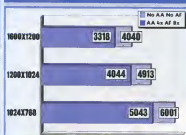
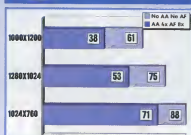
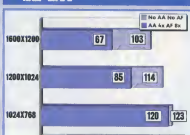
Ovviamente, essendo ormai disponibile l'attesissimo *Half-Life 2*, non potevamo esimerci dall'utilizzare il motore Source per una serie di prove più impegnative di quelle offerte dallo Stress Test che accompagna *CounterStrike*. Attivando la console e registrando una sequenza di gioco del demo *Canals* con il comando **record "nomedemo"**, abbiamo messo a dura prova gli Shader 2.0, impegnati, in questa zona di gioco che ci vede a bordo di una moto acquatica, a riflettere e a distorcere in tempo reale l'ambiente e tutti gli oggetti animati.

La media di fotogrammi al secondo in questo livello è più bassa rispetto a quella ottenibile nelle altre sezioni di City 17, meno impegnative sul piano del rendering. Anche in questo frangente, però, la X850 XT, alla risoluzione di 1600x1200 con AntiAliasing 4x e filtro Anisotropico 8x, è riuscita a mantenersi sui 60 FPS. Disattivando i filtri, la scheda risulta limitata dalla CPU, come evidenziato dal minuscolo scarto intercorrente tra le risoluzioni 1024x768 e 1600x1200. I MHz aggiuntivi non consentono alla nuova Platinum Edition di sconfiggere le GeForce 6800 in *Doom 3*, ma le premettono di distaccare di 10 fotogrammi la X800 XT PE, a parità di risoluzione. I motivi di tale consistente guadagno vanno probabilmente ricercati anche in una ottimizzazione OpenGL dei Catalyst 4.12, da noi provati in versione beta con la funzionalità A.I disattivata.

Con 3D Mark 2005, infine, la X850 è riuscita a superare i 6.000 punti di un soffio, utilizzando le impostazioni di base. Capace di operare con una precisione interna di soli 24 bit in virgola mobile e priva di un completo supporto alle DirectX 9.0c, la più potente esponente della famiglia Radeon non può eseguire *Far Cry* in modalità High Dynamic Rendering e rallenta, invece di accelerare, una volta attivato il Geometry Instancing, che dovrebbe ridurre il lavoro dei Vertex Shader. Ciononostante, ATI ha ingaggiato proprio Crytek per creare una demo in grado di mostrare la brutale potenza di calcolo della sua ultima linea di prodotti. *The Project* è un breve filmato animato dal motore di *Far Cry* che fa largo uso di normal map compresse tramite 3Dc e di multisampling, così da dare vita a personaggi e ambienti in alta risoluzione ammorbiditi dal motion blur. Guardandolo e osservando la qualità delle immagini prodotte dalla X850XT in tutti i giochi, è difficile pensare che gli sviluppatori ideeranno in tempi brevi dei motori in grado di sottolineare i limiti di programmabilità e precisione dei Radeon.

Chi desidera il massimo della velocità e non teme di dover effettuare un ulteriore upgrade nei primi mesi del 2006, può prendere in considerazione le esponenti della serie X850 senza alcun timore.
I ridotti margini di overclock offerti dalla Platinum Edition evidenziano come l'architettura dell'R480 abbia nei 580 MHz il proprio limite massimo: anche attivando la funzionalità overdrive, i benchmark non hanno goduto di incrementi degni di nota in termini di prestazioni.

ATTENZIONE

Prima di effettuare i test, abbiamo disattivato l'opzione Overdrive e la funzionalità A.I.. All'interno dei Catalyst abbiamo poi scelto l'opzione Qualità per il livello di MipMap.

TECH NEWS Tutto quello che volevamo sapere sulle nuove tecnologie

fotogrammi al secondo e avvicinandosi alle ben più costose GT. Il dissipatore del modello AGP si distingue, invece, solo sul piano estetico, per via di uno scheletro di alluminio azzurro illuminato da una ventola trasparente.

Sebbene non li abbia ancora ufficializzati, Intel si prepara a lanciare una nuova serie di Pentium4 caratterizzati dalla cifra 6xx. I modelli dal 630 al 670 si baseranno sul core Prescott, avranno 2 M8 di cache di secondo livello e sfrutteranno un bus da 800 MHz. Non contenta di offrire un 10% in più di velocità, a parità di MHz con gli attuali modelli della serie 5xx, Intel ha inserito nella sua nuova generazione di CPU le estensioni a 64 bit chiamate EM64T e la tecnologia SpeedStep che, proveniente dai Pentium M, riduce automaticamente la frequenza del processore quando l'utente sta utilizzando applicazioni poco impegnative. Grazie a SpeedStep, i prossimi Prescott dovrebbero consumare in media 15 Watt in meno rispetto ai modelli odierni.

Prediletti dai giocatori che non amano l'arte dell'assemblaggio, i PC Dell della serie XPS, gli unici prodotti dal colosso americano pensando alle applicazioni videoludiche, vedono oggi il loro comparto video aggiomato dalle schede della serie 6800. Il modello base, che dovrebbe essere offerto in Italia al prezzo di circa 2000 euro, comprende un P4 3,4 GHz, 512 M8 di RAM, un hard disk da 160 G8, una Audigy 2 e un masterizzatore DVD +R+RW double layer.

Corsair ha attivato sul suo sito **www.corsairmicro.com** un "configuratore" che ci informa sui moduli RAM più adatti e compatibili con ogni modello di scheda madre e processore. Ovviamente, il programma indica solo i moduli

NFORCE 4 ULTRA E SLI

Uno sguardo alla piattaforma per Athlon 64 che unisce la velocità di due GeForce.

BATTUTO sul piano delle prestazioni dal rivale KBT800, il chipset nForce 3 di nVidia ha finalmente un solido successore.

L'nForce 4 è una piattaforma per Athlon 64 e FX disponibile in tre diverse versioni (Standard, Ultra e SLI), ricca di novità riguardanti le sottosezioni disco, video ed ethernet. Se il modello standard si limita a offrire 20 linee PCI-Express e un bus HyperTransport da 1 GB, candidandosi come piattaforma economica adatta ai Sempron per Socket 754, la versione Ultra arriva a integrare 4 porte SATA 2.0 da 3 GB e un motore hardware di decodifica dei pacchetti TCP-IP in ingresso.

Il controller SATA dell'nForce 4 Ultra è in grado di utilizzare 4 hard disk in modalità RAID 0 (in cui la capienza e la velocità di più dischi vengono sommate a tutto vantaggio delle prestazioni), RAID 1 (che prevede un salvataggio speculare dei dati su più unità in favore della sicurezza) e nel formato ibrido 0+1, che coniuga i vantaggi di entrambe. Compatibile con l'algoritmo NCQ, il controller può essere gestito tramite l'utility **NVRaid**, che offre un'opzione battezzata Morphing in grado di preservare i dati nel passaggio tra una modalità RAID e l'altra. Allo stesso modo, la porta ethernet Gigabit precorre i tempi rispettando le specifiche Chimney definite da Microsoft per le interfacce di rete compatibili con il prossimo Longhorn. Grazie a un motore hardware di analisi dei pacchetti TCP-IP chiamato **Active Armour**, l'nForce 4 Ultra allevia i compiti della CPU nel caso il sistema sia difeso da un Firewall. La sua azione dovrebbe rivelarsi estremamente utile durante le partite multiplayer, che solitamente impegnano la CPU nell'analisi dei dati ricevuti dal Server di gioco. Ma sarà l'nForce 4 **SLI** la novità più attesa dai giocatori, grazie alla possibilità di sfruttare contemporaneamente la potenza di ben due schede video identiche (ovviamente, solo di marca nVidia).

Grazie alla tecnologia SLI (Scalable Link interface), la velocità di rendering di due GeForce 6600GT o 6800 è sommabile, così da ottenere prestazioni da brivido negli ambienti 3D. La Asus ABN-SLi, una delle prime motherboard a fare uso del più versatile chipset nVidia, se abbinata a due GeForce 6800GT PCI-Ex (tra loro collegate tramite l'apposito connettore SLi) riesce a generare quasi 100 fotogrammi al secondo in *Doom 3* alla risoluzione di 1600x1200. L'efficacia della tecnica SLI varia da gioco a gioco, ma in media garantisce una "spinta" del 40-50%. Rilevando i file eseguibili dei titoli più importanti, i ForceWare adottano la tecnica **AFR** (Alternate Frame Rendering, le due schede si dividono i fotogrammi pari e quelli dispari) o la **SFR** (Split Frame Rendering, in cui le due VGA si dividono la parte alta e bassa dello schermo). Il piccolo connettore SLi risulta particolarmente utile con la tecnica SFR, dato che bilancia il lavoro tra le VGA nel caso una delle due sia poco impegnata dalla visualizzazione di un semplice scorcio di cielo.

La A8N da noi provata, dotata di un BIOS piuttosto acerbo, ha mostrato qualche incompatibilità con gli attuali Radeon, ma la capacità del Northbridge MPC di inviare a ogni slot 16x 8 linee PCI-Express ci fa pensare che con l'evolversi dei Catalyst sarà consentito impiegare anche schede ATI, seppure non contemporaneamente. L'nForce 4 SLi è, oggi, la piattaforma ideale per chi desidera il massimo delle prestazioni e non ha problemi di budget, e per chi pensa di prolungare la longevità delle attuali GeForce acquistando una scheda gemella in futuro. Fate però attenzione: con gemella intendiamo proprio identica. Allo stato attuale, infatti, le due GeForce devono essere dotate della medesima GPU, del medesimo BIOS e devono essere impostate alle medesime frequenze. Di conseguenza, non è così ovvio che fra qualche mese sarà possibile aggiungere una seconda scheda come se fosse un banco di memoria.

e non abbiamo mai osato chiedere...

Corsair, scegliendo tra i tanti kit dual channel DDR e DDR2, ma questa limitazione è facilmente aggirabile raggiungendo il sito di Crucial (un'azienda specializzata in moduli meno performanti, ma dal costo più aggressivo), che ha subito seguito l'esempio della nota rivale offrendo un programma praticamente identico, all'indirizzo **www.crucial.com**.

POSTA ALTERNATIVA

Non accontentandosi di rubare sempre più spazio a Intemet Explorer con il browser gratuito Firefox, l'organizzazione Mozilla ha di recente reso disponibile la versione 1.0 di Thunderbird, un client di posta elettronica dotato di un sistema di filtraggio dello spam particolarmente efficace nel riconoscere automaticamente la posta indesiderata. Thunderbird include tutte le funzioni dei client modemi, permettendo di incanalare le mail in arrivo e in uscita in apposite cartelle separate per mittente, account e parole contenute nell'oggetto. Le funzionalità di Thunderbird, scaricabile gratuitamente all'indirizzo **www.mozzilla.org**, possono essere ampliate grazie alle estensioni disponibili in Rete, così come il suo aspetto, modificabile tramite skin. Di base, il programma include comunque una funzione di import dei messaggi, che facilita il passaggio da Outlook Express.

CHIAVI MUSICALI

Non ha nulla da invidiare ai Muvo NX di Creative il nuovo BeatZkeyI Pro di Qware. Il lettore MP3, nelle dimensioni tipiche di un pen drive USB, riesce a inserire una memoria da 256 MB, una radio FM e un microfono per la cattura diretta della voce. Il BeatZKey è in grado di riprodurre anche i brani in formato WMA ed è sfruttabile per contenere file non musicali, esattamente come un piccolo hard disk portatile.

PANASONIC X701

■ Produttore **Panasonic** ■ Internet **www.panasonic.it**
■ Prezzo **€ 449**

CON l'avvento della terza generazione di cellulari (la cosiddetta "3G"), i produttori mondiali di telefonia mobile hanno adeguato le proprie linee produttive al nuovo protocollo UMTS a Banda Larga, soppiantando gli ormai obsoleti sistemi GSM o GPRS.

I nuovi smartphone, attingendo a piene mani dalle potenzialità offerte da una connessione a 2 Megabit al secondo, dispongono di applicazioni ottimizzate per lo streaming video, per il download di file "pesanti" (MP3, MPEG, immagini ad alta risoluzione) e per la videocomunicazione mobile (con l'onnipresente doppia fotocamera integrata). La generazione 2.5, però, ha ancora qualcosa da dire, a quanto pare...

X701 è il nome del nuovo smartphone di Panasonic, basato sul sistema operativo Symbian Serie 60, la stessa utilizzata da Nokia per i terminali di questa categoria. L'X701 è, in pratica, una derivazione dell'X700 (presentato da Panasonic la primavera scorsa), con la personalizzazione del software di Vodafone Live (che detiene, in esclusiva per l'Italia, la distribuzione di questo terminale). Si tratta di un telefono triband GPRS con design a conchiglia, antenna esterna e doppio display a colori, oltre all'immancabile fotocamera VGA con zoom digitale (4x) e flash a LED. Tutto ottimo, peccato che, anche questa volta, Panasonic non perda occasione per dimostrare la scarsa considerazione che nutre nei confronti del mobile gaming. Pur disponendo, infatti, di supporto Java (solo gli ultimi modelli, dall'X60 in poi, ne sono equipaggiati), l'X701 ha solo 8 MB, da dividere tra giochi, sfondi, suonerie e altre applicazioni (è presente una scheda MiniSd da 16MB, per fortuna). Una dotazione assolutamente insoddisfacente, se comparata con quella di altri terminali della stessa fascia di prezzo.

Come se non bastasse, il servizio di download dei giochi è disponibile solo con Vodafone il che, francamente, ci sembra una limitazione un po' eccessiva. Peccato, perché l'ampio display TFT 176x208 a 65.000 colori è spettacolare.

▼ IN DUE PAROLE...

La massima espressione dei telefonini GSM di generazione 2.5 non considera a dovere il mobile gaming. **6**

▼ CARATTERISTICHE

GRANDE ROBUSTEZZA	+
OTTIMO DISPLAY	+
POCA MEMORIA PER I GIOCHI	–
PESANTI LIMITAZIONI DI VODAFONE	–

PROVATO

PATHWAY TO GLORY

Nell'estate del 1943, la Seconda Guerra Mondiale è a una svolta: dopo la batosta subita un paio d'anni prima a Pearl Harbor, gli Stati Uniti hanno finalmente preso l'iniziativa, guidando l'imponente macchina bellica Alleata, nello sforzo finale che porterà alla capitolazione di Berlino prima, e di Tokyo poi.

Caratterizzato da un'accuratezza storica senza precedenti (almeno per quanto riguarda un titolo per cellulare), *Pathway To Glory* ripropone le fasi essenziali della guerra nell'Europa meridionale, a partire dallo sbarco in Sicilia (10 luglio 1943), fino alla battaglie di Beffort Gap (20 novembre 1944), che aprirà alle truppe Alleate la strada per Berlino.

Titolo squisitamente strategico, *Pathway To Glory* ricorda, per ambientazioni e sistema di gioco, i vari episodi della saga di *Commandos* di casa Eidos. In ogni missione, viene affidato al giocatore il comando di un gruppo di uomini. Tutti i membri del team dispongono di un numero limitato di punti-azione, che l'utente può spendere nei movimenti e nelle azioni di fuoco. I livelli si articolano a turni: dopo aver impostato le proprie disposizioni, il computer (o un avversario umano) coordinerà le forze nemiche, fino al completo annientamento di una delle due fazioni, o al raggiungimento dell'obiettivo della sortita. Ogni squadra si compone di più specialisti: cecchini, ranger assaltatori, medici o artificieri esperti nell'uso delle armi pesanti e negli esplosivi rappresentano le principali risorse su cui il giocatore conterà per il conseguimento dell'obiettivo prefissato. Naturalmente, come si conviene a uno strategico che si rispetti, starà all'utente stesso definire la composizione della squadra, tenendo conto delle specialità a del grado del singolo componente (con il procedere delle missioni, infatti, i soldati sopravvissuti potranno essere promossi, aumentando così anche le proprie prestazioni, un po' come nei GdR).

Giocato in singolo o in modalità multiplayer (in questo caso, sono previste tre diverse opzioni: una modalità a turni, alternandosi al controllo di un solo N-Gage, oppure via Bluetooth; connettendosi a una rete locale in grado di ospitare sino a 6 diversi partecipanti; oppure in collegamento remoto, via GPRS, nell'N-Gage Arena), *Pathway To Glory* è un titolo di grande caratura, che non sfigurerebbe nemmeno su PC. Sul minuscolo schermo di un Nokia N-Gage, definisce un nuovo standard per tutti i giochi su cellulare o su console portatile.

■ Produttore:	Nokia
■ Prezzo:	€ 49
■ Piattaforme:	Nokia N-Gage, N-Gage QD
■ Versione provata:	Nokia N-Gage QD
■ Internet:	www.pathwaytoglory.com
■ Wap:	N.D.

Voto

UN EROE IN CALZAMAGLIA

Nell'Inghilterra del dodicesimo secolo, nel bel mezzo di una guerra civile che oppone i prodi cavalieri Sassoni alla spavalda prepotenza dei Normanni, un eroe solitario si erge quale paladino del popolo, oppresso dalle angherie del principe Giovanni Senza Terra e del suo malvagio tirapiedi, lo Sceriffo di Nottingham. È questo lo scenario in cui si svolgono le avventure di Robin Hood nel divertente *Defender Of The Crown*. Il gioco, prodotto da Digital Bridges (gli stessi di *FIFA* e dei titoli della serie EA Sports) per tutti i cellulari Nokia "serie 60", per i Motorola "serie V", per gli Sharp "GX" e per il Sony Ericsson Z1010, è il fedele remake di uno dei successi più famosi del vecchio Commodore Amiga. *Defender Of The Crown* si propone essenzialmente come un titolo strategico il cui obiettivo finale è la conquista e la riunificazione di tutta la Gran Bretagna. A vivacizzare l'azione di gioco, gli sviluppatori hanno pensato bene di inserire tre livelli arcade: un duello sui bastioni dei castelli attaccati, un autentico torneo medievale e un assedio combattuto a colpi di catapulta. Per accontentare i gusti di tutti (frenetici amanti dell'azione o raffinati estimatori di virtuosismi strategici), gli sviluppatori hanno pensato bene di inserire un'interessante opzione che consente di affidare la gestione della strategia o delle azioni "dal vivo" al computer, concentrandosi unicamente sugli aspetti che più si prediligono. Giocata nella variante "completa" (strategia + combattimenti), questa eccellente conversione di Digital Bridges promette non meno di quattro ore di genuino divertimento. Quando leggerete queste righe, *Defender Of The Crown* dovrebbe essere già disponibile nel catalogo di uno degli operatori nostrani di telefonia mobile.

IL SISTEMA GIUSTO

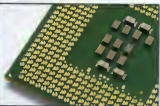
Velocità su tutti i fronti nel Sistema ideale, che vede debuttare un nuovo potente Athlon FX e i masterizzatori DVD con interfaccia SATA, in grado di scrivere alla velocità 16x. Le luci della ribalta, però, sono rubate dal Cinema Display di Apple, considerato da molti il Re di tutti i monitor LCD.

CARPE DIEM

Si scrive FX-55, ma si legge "potenza bruta". Il nuovo processore di AMD giunge in uno dei momenti più floridi per la nostra piattaforma di gioco preferita, che ha visto arrivare, quasi contemporaneamente, i capolavori di Valve, id Software e Crytek, accompagnati dalla fisica di *FlatOut* e dalle geometrie di *PES 4*. Sebbene tutti i processori al di sopra dei 2,6 GHz siano in grado di gestire fluidamente gli algoritmi riguardanti collisioni e Intelligenza Artificiale, l'FX-55 è l'unica CPU capace di esaltare, portandole a un nuovo livello, le qualità di ogni comparto del sistema. In sua presenza, gli sparatutto vengono limitati solo dalle prestazioni delle migliori schede video. Il modello 55 eredita dal 53 il costo molto elevato, prossimo ai 1.000 euro. Una spesa che potrebbe sembrare irragionevole agli occhi di molti giocatori, ma che ha una precisa giustificazione: se c'è un momento che merita di essere vissuto con un PC potente, è questo.

▼ PROCESSORE

- Sistema ideale: Athlon FX-55 € 989
- Sistema medio: Pentium4 3,2 € 240
- Sistema base: Sempron 3100+ € 133

Il prezzo dell'Athlon FX-55 per Socket 939 è elevato quanto le sue performance. Chi non punta a battere tutti i record nell'esecuzione dei giochi apprezzerà maggiormente l'ottimo rapporto prezzo/prestazioni dei Prescott da 3,2 GHz. I giovani Sempron 3100+ eseguono degnamente tutti i titoli in commercio.

▼ SCHEDA MADRE

- Sistema ideale: Asus A8V Deluxe € 161
- Sistema medio: Abit AG8-3rd Eye € 181
- Sistema base: Asus K8v-X € 104

Solo il chipset Via K8T800 Pro riesce a scatenare tutta la potenza degli Athlon FX. L'Intel 915P scelto per il Sistema medio, invece, ha il proprio punto di forza nella compatibilità con le periferiche PCI-Express. La motherboard del Sistema medio potrà accogliere tutti i Sempron del prossimo futuro grazie al Socket 754.

▼ MEMORIA RAM

- Sistema ideale: 1 GB Corsair XLPRO € 310
- Sistema medio: 512 MB DDR2 PC5400 € 189
- Sistema base: 512 MB DDR PC3200 € 83

Per il Sistema ideale, indichiamo dei moduli DDR a bassissima latenza, con valori CAS e RAS 2. Il Sistema medio compensa il minor quantitativo di MB adottando due DIMM DDR2 da 533 MHz, che ben si abbinano alle schede i915P.

▼ SCHEDA VIDEO

- Sistema ideale: GeForce 6800 Ultra € 640
- Sistema medio: GeForce 6600GT € 199
- Sistema base: GeForce FX 5700 128 MB € 150

La presenza di sole schede nVidia non deve trarre in inganno: con alcuni giochi le X800XT di ATI meriterebbero di essere installate nel Sistema ideale. Nella fascia del sistema medio, invece, non c'è gara, dato che la 6600GT offre prestazioni da primato, in grado di battere le X700.

▼ CASSE

- Sistema ideale: Logitech Z-5500 Digital € 499
- Sistema medio: Creative Inspire T7900 € 129
- Sistema base: Logitech X-230 € 80

Grazie a 505 Watt di limpida potenza, coordinati su 5 satelliti da un decodificatore Dolby Digital/DTS, le Z-5500 di Logitech diffondono superbamente le sonorità prodotte dal sistema ideale. Creative, dal canto suo, si difende con un ottimo set 7.1.

▼ MONITOR

- Sistema ideale: Apple Cinema Display 20" € 1.519
- Sistema medio: LG 1720B 17" € 520
- Sistema base: Philips 109S 19" € 199

Il 20 pollici di Apple asseconda i desideri di chi ama giocare in formato Widescreen in alta risoluzione. Il Flatron LG si distingue tra gli LCD da 17" per l'ottima reattività dei suoi cristalli. Per il Sistema base, rimane consigliato il CRT Philips.

▼ SCHEDA AUDIO

- Sistema ideale: SoundBlaster Audigy 2 ZS Platinum PRO € 279
- Sistema medio: SoundBlaster Audigy 2 ZS € 99
- Sistema base: Chip integrato sulla scheda madre

Le schede madri con Intel Audio HD offrono la stessa, elevata, risoluzione sonora delle Audigy 2. La migliore espressione acustica degli Athlon XP è rappresentata dal chip SoundStorm integrato nelle nForce 2.

▼ LETTORE DVD

- Sistema ideale: DVD ROM Pioneer 16x € 39 e mast. Plextor PX-716SA € 149
- Sistema medio: Masterizzatore DVD R/RW NEC ND3500 € 81
- Sistema base: LITEON DVD CDRW € 47

Velocità di scrittura 16x e possibilità di salvare 8 GB di dati sui supporti Dual Layer sono ormai i punti di forza dei masterizzatori di fascia media. Il modello di Plextor è uno dei primi ad adottare l'interfaccia SATA e 8 MB di memoria buffer. L'acquisto di una unità CDRW ha senso solo se si vuole risparmiare il più possibile.

▼ DISCO FISSO

- Sistema ideale: Western Digital WD740GD 74 GB € 226
- Sistema medio: Maxtor MaxLine III 250 GB € 211
- Sistema base: Hitachi Deskstar 7K250 160 GB € 117

L'algoritmo NCQ non riesce a spingere i dischi da 7.200 RPM al di là delle prestazioni dei Raptor da 10.000 RPM. I SATA di Maxtor e Hitachi equilibrano, in parte, la minore velocità di rotazione con i 16 MB di cache, utili nel più intenso multitasking.

▼ MOUSE E TASTIERA

- Sistema ideale: Logitech MX1000 e Internet Navigator SE € 115
- Sistema medio: Microsoft Wireless Optical Desktop Elite € 100
- Sistema base: Nortek Wireless Desktop WK 936 € 40

Logitech supera se stessa grazie alla precisione dell'MX1000 e al profilo della tastiera Internet Navigator Special Edition. Il set di Microsoft rimane per ora l'unico set desktop senza fili dotato di "tilt wheel".

SCHELETRI DI TITANIO

Dimenticati i tempi degli indistinguibili cloni IBM, i PC del 2004 si mostrano con forme e colori che assecondano la passione per il design. Ecco tre case che spiccano sul piano estetico e tecnologico.

LIAN-LI PC-V1100

€ 260

Pareti foderate con materiale fonoassorbente e posizionamento inferiore dell'alimentatore e degli hard disk. L'ultimo Lian-Li cerca di zittire i componenti del PC, allontanandosi dal design standard ATX.

COOLERMASTER CMS STACKER

€ 168

Capace di accogliere molti pannelli di controllo anteriori, lo Stacker è lo scheletro perfetto per un PC ricco di ventole e dischi. Grazie ai suoi ampi spazi interni, facilita le operazioni di aggiornamento.

THERMALTAKE TSUNAMI VA3000

€ [illegible]

Finestra laterale in plexiglass, scheletro in alluminio satinato e sportello frontale sagomato come un'onda marina. Lo Tsunami è dedicato agli appassionati del modding che gradiscono i led colorati.

RISULTATO

SISTEMA IDEALE

€ 4.887
(limite 5.500)

SISTEMA MEDIO

€ 1.949
(limite 2.200)

SISTEMA BASE

[illegible]
(limite 1.200)

ATTENZIONE

Consideriamo che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

ANNULLA, RIPROVA, TRALASCIA

La scheda madre va più lenta della proverbiale lumaca, oppure lanciando *Doom 3* sentiamo un delizioso aroma di caffé provenire dall'hard disk? Niente paura, i problemi hardware giocosi verranno risolti da Quedex, nella provvidenziale rubrica tecnica mensile. Scriviamogli e attendiamo il suo responso!

Problemi di connessione ci impediscono di utilizzare le leggere tute Kinetic di *Tribes: Vengeance* con uno degli attuali telefoni GPRS pubblicizzati da sorridenti donzelle televisive.
Nell'attesa che la Banda Larga si sleghi realmente dai cavi sotterranei e viaggi sulle onde di WiMax, lo standard di Intel che promette connessioni superiori all'ADSL anche agli abitanti dei più ridenti paesini montani, non mi resta che rispondere a chi vede i propri giochi di guida minati da framerate inferiori a quelli ottenibili da un Commodore VIC 20.
Tra un giro di pista e l'altro, continuate a espormi i vostri problemi tecnici all'indirizzo: annulla@futuremediaitaly.it o a GMC, Via Asiago 45, 20128 Milano.

Quedex

D:> Caro Quedex, dopo aver avviato qualsiasi gioco, il mio computer si blocca mostrando una schermata blu con l'errore:

AML: Il BIOS ACPI sta cercando di leggere da un indirizzo non valido della porta IO (0xcfc) che risiede nell'intervallo degli indirizzi protetti 0xcf8-0xcff. Ciò può comportare instabilità del sistema

Cosa posso fare? Ho un Athlon 1400, una GeForce 5200 e una scheda madre Via KT133 (EP-KTM3) con 256 MB di RAM.

Vhan

R:> L'errore da te riportato compare quando il BIOS della scheda madre tenta di inviare dei dati in formato AML (Advanced Machine Language) a una delle porte di Input Output che il sistema operativo riserva ad altri compiti, non legati al modulo ACPI.
Il modulo ACPI è quel componente del BIOS che, offrendo un'interfaccia "Plug and Play" al sistema operativo, consente a Windows XP di configurare automaticamente le periferiche PCI e di disattivare in sicurezza hard disk e schede di rete, nel momento in cui il computer entra in modalità di risparmio energetico. Per evitare che i suoi interventi modifichino zone di memoria che non gli competono, non dovrai fare altro che aggiornare il BIOS della tua motherboard, una Epox, raggiungendo l'indirizzo **www.epox.nl/english/support/bios** e scaricando il file **8ktm2208**, distribuito nell'ormai lontano 2002. Se, dopo l'aggiornamento, il problema dovesse ripresentarsi, raggiungi la sezione **Power Management Setup** del BIOS e disattiva la voce **ACPI function**. Dal pannello di controllo di Windows XP disabilita anche lo spegnimento degli hard disk e la modalità Stand by, onde evitare di ritrovarti con il sistema bloccato dopo una ventina di minuti di inattività.

Se la latenza della nostra connessione supera i 130 millisecondi, giocare online con uno sparatutto può diventare frustrante.

D:> Salve Quedex, desidererei provare qualche gioco multiplayer ma, non avendo telefono fisso, né copertura FastWeb, vorrei utilizzare una connessione GPRS. La velocità dichiarata è di 115,2 Kbit e in media scarico 6 KB al secondo. Sai dirmi se è possibile giocare con questa velocità?

Anonymouz89

R:> Purtroppo, la velocità di connessione alla rete non è un elemento che influenzi maggiormente la giocabilità delle partite multiplayer. È soprattutto la latenza, il numero di millisecondi necessario a far sì che i dati raggiungano le due estremità di un'architettura client/server, a determinare le nostre chance di sopravvivenza in uno sparatutto in prima persona.
La connessione GPRS, purtroppo, non brilla quanto a reattività: se il server è in Internet, il ping degli utenti collegati tramite cellulare passerà da 2 a 5 secondi. Nel migliore dei casi, se il server fosse all'interno della rete del tuo gestore, il ping potrebbe abbassarsi a 600 millisecondi, consentendoti di giocare appena decentemente a un titolo strategico in tempo reale.
Una connessione UMTS risolverebbe solo in parte tali problemi, offrendo ai motori di *CounterStrike Source*, *Painkiller* e *Doom 3* una banda dati abbastanza ampia da permettere la sincronizzazione di tutti gli utenti, i

LE SOTTILI DIFFERENZE DELL'AUDIO HD

Dietro il logo Intel Audio HD, sempre ben visibile sulle confezioni delle schede madri i915P e i925XE di miglior qualità, si nascondono diversi tipi di codec non del tutto identici tra loro. Il chip più comunemente usato per riprodurre 6 canali con una risoluzione di 24 bit/96 KHz è, per esempio, il Realtek ALC880, che non è in grado di codificare in tempo reale un flusso audio AC3. Il minuscolo integrato di Realtek non è, dunque, compatibile con Dolby Digital Live, il formato sfruttato da Xbox e dalle vecchie schede nForce 2, che potrebbe diventare lo standard maggiormente adottato dai giochi nei prossimi anni. Per impiegare un decoder esterno collegato tramite SPDIF e godere, per esempio, anche della funzione Dolby Heaphone è necessario acquistare una scheda completa di ALC880D o di un chip C-Media CMI9880. Quest'ultimo, al contrario del prodotto avversario, non riproduce i DVD Audio. Chi volesse assemblare un PC tagliato sulle proprie esigenze acustiche farebbe bene, in fase di acquisto della scheda madre, a porre particolare attenzione alle caratteristiche del codec adottato.

FlatOut, come molti altri giochi di guida, rileva automaticamente la presenza di periferiche con Force Feedback.

Dopo aver installato il Service Pack 2 di Windows XP, i driver delle periferiche Thrustmaster vanno aggiornati.

quali, però, avvisterebbero i loro nemici con un ritardo prossimo ai 200 ms.

D:> Ciao Quedex, ho un problema anomalo, che si presenta solo con alcuni giochi di guida. Da quando ho installato il secondo Service Pack di Windows XP, *TOCA Race Driver 2*, *NFS Underground* e *FlatOut* mi mostrano 3-4 fotogrammi al secondo, anche dopo aver applicato le ultime patch e i driver nVidia 66.93. Possiedo un PC decisamente potente: un Athlon 3600+ con una GeForce 6800GT, grazie a cui altri titoli girano alla perfezione. Il problema si presenta solo con i giochi di guida. Sono stati forse programmati usando lo stesso motore?

Alessandro

R:> Tutti i lettori che mi hanno scritto esponendo il medesimo problema guidano i loro automezzi virtuali utilizzando una periferica prodotta da Thrustmaster. La storica azienda ha prontamente reso disponibile, sul sito **www.thrustmaster.com**, la versione 10.0.5 dei driver (per i pad e i volanti 360 Modena, Dual Power, NASCAR Pro e Wireless Dual Trigger) che elimina del tutto l'incompatibilità con i giochi di guida, tra i pochi a rilevare automaticamente la presenza di pad e joystick con Force Feedback.

D:> Ciao Quedex, ho un problema con l'audio di *Doom 3*. Mentre gioco, i suoni spariscono, costringendomi a mettere in pausa e a riattivare la voce surround dalla finestra delle opzioni. La cosa si ripete più volte nella stessa partita, impedendomi di godere al massimo questo capolavoro. Puoi darmi una mano?

Twister 87

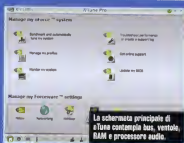
R:> Se la tua scheda audio è dotata, oltre che di driver aggiornati, di una utility di configurazione degli altoparlanti, è bene che il numero e il posizionamento dei satelliti in essa impostati coincidano con quanto definito nella sezione audio del Pannello di controllo di Windows. I possessori di schede Audigy devono togliere il segno di spunta alla voce **Sincronizzazione con il pannello di controllo**, mostrata dall'apposita sezione del mixer Creative. Per fugare ogni dubbio riguardante

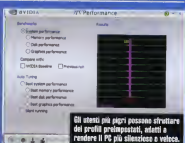
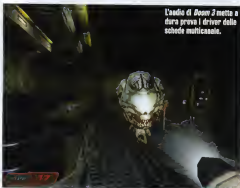
Controlliamo che la configurazione degli altoparlanti coincida nei driver della scheda audio e nel Pannello di controllo.

SOLO PER ESPERTI

PER SEMPRE SEMPRON

I Sempron, sia nella versione per Socket A strettamente imparentata con i vecchi Athlon XP, sia in quella basata sul core Paris per Socket 754, stanno incontrando il successo tra i videogiocatori, grazie alla loro versatilità in tema di overclock. Pensati da AMD per il mercato aziendale, i Sempron 3100+ – privi di estensioni a 64 bit e dotati di un singolo canale verso la RAM – possono operare, se abbinati a dei moduli DDR PC4000, a una frequenza effettiva di 2200 MHz, elevando il bus a 250 MHz.
Spinti a tali frequenze, i Sempron riescono a sconfiggere in molti benchmark i ben più costosi Pentium4 da 3,2 GHz e gli Athlon 64 3200+. Sulle schede nForce 2 e 3 l'accelerazione del Sempron risulta ancor più semplice da effettuare, grazie all'nVidia System Utility. Scaricabile dal sito ufficiale dell'azienda californiana, la versione 1.085 di

La schermata principale di nTune contempla bus, ventole, RAM e processore audio.

questo piccolo programma consente di modificare le latenze della RAM e di variare il bus del processore e della porta AGP. Con la versione 2.0, che dovrebbe trovare posto nel corredo delle schede nForce 4, il programma cambierà nome in nTune e offrirà all'utente il

Gli utenti più pigri possono sfruttare dei profili preimpostati, adatti a rendere il PC più silenzioso o veloce.

completo controllo delle ventole del sistema, delle frequenze della GPU e dei più nascosti parametri relativi al controller di rete, permettendo di abbinare a ogni eseguibile un profilo rivolto alle prestazioni o al risparmio energetico.

L'audio di *Doom 3* mette a dura prova i driver delle schede multicanale.

l'impostazione rilevata dal gioco, è possibile utilizzare il comando **s_numberOfSpeakers** nella console, seguito dal numero corretto dei satelliti (2, 4, 5 o 6: l'ultimo capolavoro id non può sfruttare appieno i sistemi 7.1). Chi è munito di schede madri nForce Gigabyte e Asus è bene che disattivi i servizi **gwum.exe** e **et4.exe**, i quali, così come l'utility ATI Tool, rendono difficoltose le comunicazioni tra la CPU e il processore audio. Se il problema continuasse a riproporsi in presenza di un economico DAC integrato prodotto da AMI o Analog Device, l'unica soluzione risiederà nel diminuire di una tacca l'accelerazione hardware mostrata nella scheda **Voce** della finestra di **Proprietà Suoni e periferiche audio**.

D:> Esimio Quedex, le schede video PCI-Express possono funzionare nei normali slot PCI? Te lo chiedo perché vorrei montare uno dei nuovi Radeon sulla mia AsRock 775i65GV, che integra solo slot di tipo 2.3.

Davide

R:> Le schede PCI-Express non sono compatibili con i vecchi slot PCI. Anche se lo fossero elettricamente e meccanicamente, la ridotta capacità di trasporto dati del vecchio bus a 33 MHz risulterebbe del tutto inadatta a soddisfare la "fame" di vertici delle ultime GPU. La presenza del Socket LGA775 e del processore integrato Extreme Graphics di Intel non impedisce, comunque, alla tua Asrock di elencare un normale slot AGP. La 775i65GV, infatti, è un modello "ibrido" con chipset i865 compatibile con tutti i Prescott con bus da 800 MHz e con le ottime GeForce 6800 e 6600 dotate di chip HSI.
Approfitto della tua missiva per rispondere a chi mi scrive chiedendo quali vantaggi è lecito aspettarsi dalle 16 linee dei più veloci slot PCI-Express. L'abbandono del vecchio AGP non è legato a una immediata necessità di maggiore banda passante, come dimostrato dall'ottimo comportamento delle VGA più recenti in presenza dei vecchi slot AGP 4x. Il punto di forza più rilevante del PCI-Express, ovvero la capacità di inviare 4 GB di dati al secondo dalla GPU alla CPU, verrà evidenziato dai futuri sistemi operativi, che sfrutteranno le capacità di calcolo del processore grafico per svolgere molte operazioni che oggi porterebbero al collasso i migliori Pentium e Athlon.
Il nuovo bus formerà l'infrastruttura dei computer del prossimo futuro, corredati di interfacce grafiche tridimensionali, file system organizzati come database e comandi vocali. È saggio adottarlo nel caso si desideri assemblare un PC completamente nuovo, ma il passaggio da una buona scheda madre i875 o K8T800 Pro a un modello con i925 o K8T890, a parità di processore e RAM, non apporta alcun incremento in termini di prestazioni.

Il PCI-Express non apporta vantaggi immediati, ma è una scommessa sicura per il futuro.

GIOCHI COMPUTER

LA DOMANDA PERFETTA

Il numero di lettere riguardanti quesiti tecnici negli ultimi mesi è cresciuto notevolmente. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordiamoci di indicare sempre.

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riusciremo a fornire riguardo al computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

LE NOSTRE PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

COME PROVIAMO I GIOCHI

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1 GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2 Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3 A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4 I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5 Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

REQUISITI DI SISTEMA

Per definire il sistema su cui abbiamo provato il gioco, utilizziamo dei test (Q3, 3DMark05 SE, CodeCreatures) con risoluzione 1024x768 (32 bit), senza AntiAliasing, che misurano le prestazioni del nostro computer. In questo modo forniamo un'informazione completa, che tenga conto di ogni aspetto della configurazione adottata (driver, RAM, scheda grafica, processore, velocità dell'hard disk, ecc.). Confrontando i valori segnalati, e facendo gli stessi test sul vostro computer, capirete che differenza di prestazioni, in negativo o positivo, esiste tra i due PC e quindi il comportamento del gioco sul computer di casa vostra, considerando che il colore delle risoluzioni indica le prestazioni a ciascuna risoluzione (verde: tutto OK, giallo: qualche problema, rosso: niente da fare), sul computer che abbiamo utilizzato per la nostra prova. Qualche esempio di prestazioni su configurazioni standard:

Celeron 433 - 512 MB RAM - Radeon 8500 (Catalyst 2.03)
CodeCreatures: Non gira
3DMark05: Non gira
Q3: 57,4 fps

AthlonXP 1900+ - 512 MB RAM - Radeon 9700 (Cat. 2.03)
CodeCreatures: 37,4
3DMark05: 1.540
Q3: 184,4 fps

Pentium4 3GHz - 512 MB DDR RAM - Radeon 9800 (2.03)
CodeCreatures: 40,7
3DMark05: 2.338
Q3: 254,6 fps

REQUISITI DI SISTEMA

VERDETTO: La grafica di *Tribes: Vengeance* è nella media per quanto riguarda la "pesantezza". La tipologia di gioco, però, richiede una fluidità perfetta sia nella campagna single player, sia nelle frenetiche azioni in multiplayer. Per tale ragione, chi non possiede un sistema assolutamente al top dovrà abbassare molti dettagli grafici. Inoltre, 1 GB di RAM è caldamente consigliato.

Opzioni Grafiche **Risoluzione da 640x480 a 1600x1200, bump mapping, dettaglio delle texture, dettaglio delle ombre, dettaglio delle superfici acquatiche, dettaglio del mondo, distanza della nebbia.**

Il nostro PC: P4 3 GHz, 512 MB DDR RAM, Radeon 9800 XT

Q3 Demo	254,6
3DMark05	2.492
CodeCreatures	34,6

800x600: È possibile giocare con tutto al massimo.
[illegible]: La qualità della grafica deve essere abbassata per ottenere una fluidità accettabile.
1280x1024: Decisamente troppo scattoso, se non ai minimi dettagli.

LA PAGELLA DI GMC

Per giudicare i giochi che proviamo per voi abbiamo adottato il metodo più semplice e immediato che si possa immaginare: quello dei voti scolastici. Per avere un'idea di cosa pensiamo di ogni gioco, è sufficiente dare un'occhieta alla tabella qui sotto

10 Il gioco perfetto. Nella storia di Giochi per il Mio Computer questo voto non è mai stato assegnato. Chissà se qualche casa di software riuscirà a strapparci il fatidico "dieci"?

9 Un capolavoro: un gioco che cosigliamo a chiunque sia anche lontanamente interessato al genere trattato. Quando assegnamo un "nove" possiamo star certi che il titolo vale l'acquisto.

8 Un ottimo gioco, che per alcuni motivi, non riesce a raggiungere il "9". Ciò non toglie che si tratti di un prodotto di tutto rispetto, che gli amanti del genere dovrebbero acquistare a occhi chiusi.

7 Un buon gioco che non può misurarsi con i suoi colleghi meritevoli di un "8" o di un "9". Dovremo sorvolare su qualche difetto, ma sarà in grado di regalarci ore di divertimento.

6 La sufficienza. Non ha difetti gravissimi, ma potrebbe non brillare per originalità o per la qualità della sua realizzazione. Se il genere ci piace, possiamo tranquillamente prenderlo in considerazione.

5 Qui cominciano i problemi. Non si tratta ancora di un totale disastro, ma comunque si trova senz'altro di meglio sulla piazza. Tendenzialmente, è preferibile lasciarlo sullo scaffale.

4 Non ci siamo proprio. I casi sono due: il concetto di gioco non ha ragione di essere, oppure è stato sfruttato talmente male da minarne completamente le buone intenzioni iniziali. Evitiamolo.

3 Difficilmente può capitare di assistere a un simile scempio. Quasi quasi, potrebbe valere la pena acquistarlo solo per farsi quattro risate. Suvvia, non scherziamo.

2 Peggio di "tre". Un gioco per ZX Spectrum che gira lento su un Pentium 4 con Ge Force FX 5900 Ultra. E non stiamo parlando di un emulatore.

1 Ancora peggio di "due". Serve sapere altro?

GIOCO DEL MESE

GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".

GIOCO CONSIGLIATO

I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!

UN VERO AFFARE!

I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!"

IMPORTAZIONE PARALLELA

Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

CHI PROVA I GIOCHI A GMC

Giochi per Il Mio Computer si affida per le prove dei giochi a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della nostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Completare la propria collezione di DVD - nel senso che vuole tutti i DVD usciti sul mercato.
Gioco preferito: *Forgotten Battle Ace*

PAOLO DENTE
Specializzato in: Essere evocato quando Linux dimostra i suoi limiti, specie se la distribuzione è quella sbagliata.
Gioco preferito: *Doom 3*

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Ascoltare improbabili sonorità tribali e impostare salvaschermi psichedelici, preferibilmente cammellati.
Gioco preferito: *Half-Life 2*

ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Tornare dopo anni di lontananza, dimostrando di aver sviluppato i poteri di un vero X-Man.
Gioco preferito: *PES 4*

CARLO BARONE
Specializzato in: Sottolineare come gli sparatutto online dovrebbero prendere tutti "9", specie se ci gioca lui.
Gioco preferito: *Half Life 2*

YURI ABIETTI
Specializzato in: Dimostrare al mondo che la "Forza" esiste veramente, specie nei giochi di ruolo.
Gioco preferito: *Star Wars Galaxies JTL*

SILVIA MUNGO
Specializzata in: Sparire totalmente dalla circolazione fino a quando non ha completato l'ennesimo gioco di ruolo.
Gioco preferito: *Sacred*

LA PAURA DEL BUIO

Un buon film non sempre diventa un gioco divertente.

QUANTE volte un film di successo si è trasformato in un videogioco al limite della decenza? Molte, purtroppo, se non addirittura troppe. I cosiddetti "tie-in" (per l'appunto, i giochi ispirati a pellicole cinematografiche) sono quasi unanimemente considerati dei titoli in cui la maggior parte dei soldi viene spesa per la licenza – giusto qualche mese fa abbiamo visto uno splendente "Spider-Man 2" trasposto in una realizzazione per PC a dir poco ingloriosa.

Fortunatamente, in certi casi le cose vanno in modo diverso. Forse per la complicità dello stesso Vin Diesel, che è co-proprietario di uno degli sviluppatori coinvolti nel progetto, *Chronicles of Riddick – Escape from Butcher Bay* è un gioco *molto* bello, originale e divertente. Pur essendo apparso prima per Xbox, non porta quasi traccia del suo passato su console, ma racchiude così tanti extra (primo fra tutti, la possibilità di utilizzare i quick-save), da meritare il sottotitolo di *Director's Cut*, un po' come i DVD video arricchiti da valanghe di scene tagliate, commenti del regista, sequenze aggiuntive e via dicendo.

Certo, di fronte alla qualità di *Escape from Butcher Bay*, viene un po' di tristezza, pensando a quali alternative erano possibili per parecchi film incarnatisi in giochi mediocri o peggio. In ogni caso, bando ai rimpianti e godiamoci ogni angusto anfratto di *EFBB*!

Dal profondo passato, torna uno dei migliori titoli di Sid Meier, il geniale creatore, fra gli altri, di *Civilization*. L'eclettico *Pirates!* rivive grazie a una riedizione che sfrutta la potenza dei computer più moderni, senza tradire l'eccellente giocabilità dell'originale. Se la vita dei pirati (quelli dei Caraibi!) esercita su di voi un qualche fascino, vi consigliamo di prestare una certa attenzione alle prossime quattro pagine.

Come non citare, poi, *Pro Evolution Soccer 4*: per il secondo anno di fila, Konami fa la sua apparizione anche sul nostro amatissimo PC, con una conversione cui non possiamo imputare troppe pecche. I milioni di appassionati di calcio che abitano nel nostro Paese non dovrebbero farsi scappare questa eccellente simulazione!

Paolo Paglianti
paolo.paglianti@futuremediaitaly.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

pag. 88

pag. 92

pag. 96

pag. 100

pag. 104

pag. 108

pag. 112

pag. 114

pag. 118

VINCENZO BERETTA
Specializzato in Avventure, giochi di ruolo, sparatutto 3D, strategici simulatori, multiplayer, mancano solo gli sportivi!
Gioco preferito: *The Moment of Silence*

MATTIA RAVANELLI
Specializzato in: Evitare il placcaggio da parte dei colleghi, mentre prova le doti dell'ultima conversione da console
Gioco preferito: *Sam & Max Hit the Road*

ALESSANDRO GALLI
Specializzato in. Gestire uno dei migliori locali del nord-ovest milanese, distribuendo inviti gratuiti a tutta la redazione
Gioco preferito: *NfS Underground 2*

MONICA SOTGIU
Specializzata in. Educare i collaboratori nella disciplina di passare i testi nei tempi stabiliti, preferibilmente accompagnati da un gelato
Gioco preferito· *Final Fantasy VIII*

GIANLUCA LOGGIA
Specializzato in: Apparire in redazione al momento meno opportuno, quando tutti sono pronti a rincorrerlo.
Gioco preferito: *World of Warcraft*

PRIMOZ SKULJ
Specializzato in. Spaziare dalle quattro, alle due ruote, passando per un campetto sportivo Un uomo d'azione a 360 gradi
Gioco preferito. *NBA Live 2005*

ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Sognare di essere un cavaliere di un immaginario Medio Evo Preferibilmente in Giappone
Gioco preferito· *Martin Mystere*

GENERE: SIMULATORE DI PIRATA

SID MEIER'S PIRATES!

I pirati di Re Sid sono tornati! E portano una cassa del tesoro colma di centinaia di ore di divertimento!

Corteggiare belle fanciulle può portare all'ira dei fidanzati gelosi...

Come mostra questa mappa, la città nemica più vicina è la città francese di Florida Ke... si trova molto lontano a ovest.

I governatori delle potenze amiche ci affideranno missioni che ci faranno crescere in prestigio e ricchezza.

IN ITALIANO

Sid Meier's Pirates! è completamente tradotto nella nostra lingua, sia per quanto riguarda il gioco, sia per il manuale, e con notevole chiarezza e competenza per i termini nautici. I dialoghi non sono doppiati, ma per il semplice fatto che i personaggi che incontreremo si esprimono in una lingua incomprensibile e spassosa, simile a quella resa famosa da *The Sims*.

SIAMO nel XVII secolo e la nostra famiglia è caduta in disgrazia per mano del malvagio marchese di Montalbàn. Costretti alla fuga, la nostra unica speranza di rifarci una vita è arruolarsi su una delle navi che le quattro grandi potenze europee (Spagna, Inghilterra, Francia e Olanda) stanno inviando nelle terre del Nuovo Mondo.

Durante la traversata, scoppia un ammutinamento. La ciurma si ribella a un capitano troppo crudele e, nel volgere di un giorno, eccoci al comando di un vascello tutto nostro, pronti a mettere la spada al servizio... di chi ci converrà.

Pirates!, il nuovo capolavoro di Sid Meier (il papà di *Civilization* e *Alpha Centauri* giusto per fare due nomi), spiega le vele ricostruendo tutti gli aspetti della vita avventurosa nelle acque dei Caraibi e intessendo elegantemente una serie di sotto-giochi che rappresentano duelli navali e con la spada, battaglie terrestri, ricerche di tesori e tentativi di amoreggiare con le bellezze locali. La carriera del nostro pirata sarà interamente nelle nostre mani e spetterà a noi decidere verso quali lidi salpare, con chi allearci e quale sarà la nostra prossima impresa. Gloria, denaro e punti-vittoria attenderanno i più abili e fortunati, mentre gli altri finiranno i propri giorni vecchi e amareggiati, tormentati dal ricordo delle occasioni perdute.

Le battaglie navali sono probabilmente la componente più importante di *Pirates!* e Firaxis ha dato il massimo perché risultassero divertenti e facili da gestire. Ogni volta che, sulla mappa strategica, ci avvicineremo a un'altra nave (non importa se amica o nemica) ci verrà data la possibilità di attaccarla. Se decideremo di entrare in azione, verremo trasportati sulla mappa tattica, una sorta di "zoom" dell'area di oceano in cui ci troveremo. Le navi saranno armate con un numero variabile di cannoni, che spareranno tutti insieme verso l'avversario più vicino ogni volta che daremo l'ordine di fuoco. Per cambiare la rotta del nostro vascello basteranno due tasti, mentre sarà il vento a determinarne la velocità: più riusciremo a tenerlo in poppa, più scivoleremo rapidi sul mare. L'obiettivo, almeno all'inizio, sarà di orientare la propria fiancata verso il nemico, cercando contemporaneamente di evitare le sue bordate. Le navi mercantili e quelle più piccole tenderanno ad arrendersi quando avremo distrutto i loro cannoni, soprattutto se l'equipaggio sarà in inferiorità numerica rispetto al nostro. "Martellare" troppo un

> **"Per cambiare la rotta del vascello basteranno due tasti"**

IL TALENTO DI MR. GUYBRUSH

All'inizio di ogni partita saremo liberi di scegliere per il nostro pirata un singolo talento tra i sei disponibili: Abilità con la Spada (più veloce nei duelli), Abilità con l'Artiglieria (cannoni più precisi), Abilità Nautica (navigazione più rapida), Abilità con la Medicina (ci manterremo in buona salute più a lungo) e Ingegno e Fascino (sedurremo le figlie dei governatori come un vero Casanova). I talenti mancanti potranno essere ottenuti durante il gioco rinvenendo oggetti particolari, come un "set di spade bilanciate" che ci renderanno temibili negli scontri corpo a corpo.

Nelle taverne troveremo dei volontari disposti a unirsi al nostro equipaggio; la nostra fama ci aiuterà.

Un vascello che perde tutti i punti-scafo esplode e affonda, trascinando il proprio carico nell'abisso.

LA BIBLIOTECA DELLA FILIBUSTA

La "Piratopedia" è un benvenuto ausilio che troveremo nel gioco. Simile alla "Civilopedia" di *Civilization*, è una raccolta di voci in ordine alfabetico che, alla bisogna, fornisce informazioni su tutto ciò che incontreremo nel gioco: porti, tipi di vascelli, pirati avversari, termini marinareschi e oggetti particolari. È ricca, inoltre, di dettagli affascinanti sulla vera storia della pirateria nei Caraibi nel XVII secolo.

Le cameriere nelle taverne sono fonte di pettegolezzi utilissimi.

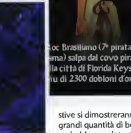
BALLI TRUCCATI

Non raccontate che ve lo abbiamo detto noi, ma esiste un modo, sia pure meschinoso, per superare le difficili sequenze di ballo. Basta premere il tasto "Pausa" ogni volta che la nostra dama ci indica il prossimo movimento, prepararci con calma a eseguirlo (dito sul tasto corretto), quindi togliere la pausa ed effettuare il passo di danza come un ballerino provetto. Ovviamente, riuscirci senza imbrogliare è molto più gratificante!

CANNONI IN BATTERIA!

Tutte le navi sono equipaggiate con normali palle da cannone, a lunga gittata e capaci di infliggere danni soprattutto allo scafo. Due potenziamenti utili, che potremo acquistare nei porti, sono le palle incatenate (a gittata medio-corta), che devastano la velatura avversaria, e i cannoni a mitraglia, a corta gittata ma capaci di seminare la morte tra gli equipaggi nemici.

vascello nemico, però, porterà al suo affondamento – un evento ottimo nel caso di un semplice cacciatore di pirati, ma un disastro in quello di una nave del tesoro con 5.000 dobloni a bordo! Per essere certi della cattura delle navi che ci interesseranno, la cosa migliore sarà di andare all'abbordaggio, schiantando il nostro scafo contro quello nemico.

Gli abbordaggi condurranno inevitabilmente ai duelli. Scelta una spada tra le tre disponibili (il veloce stocco, la spada lunga o la pesante sciabola), il nostro pirata si troverà ad affrontare il capitano nemico, mentre intorno infurierà la battaglia. In questo caso, il combattimento avverrà con una modalità "arcade" che prevede affondi, parate e mosse a sorpresa, in una versione semplificata dei tradizionali picchiaduro. Le animazioni sono molto elaborate e rendono perfettamente l'idea di un duello dal sapore cinematografico. Esisteranno due modi di vincere (o di perdere): costringere l'avversario alla resa (colpendolo un numero sufficiente di volte) o tenere duro finché il proprio equipaggio non avrà sconfitto quello nemico. La battaglia sul ponte verrà rappresentata dal costante declinare degli uomini dei due schieramenti, con una rapidità che dipenderà sia dalla differenza numerica, sia da come starà andando la nostra singolar tenzone. Vincendo, verremo gratificati da una divertente animazione (come il capitano nemico che finisce tra le fiamme e si getta in mare per spegnerle) e rimarremo padroni dell'imbarcazione. Oltre che saccheggiarne il carico, saremo liberi di decidere se tenerla come parte della nostra flotta, oppure affondarla. I grossi mercantili tenderanno a rallentarci (soprattutto se li avremo danneggiati in combattimento), ma le loro stive si dimostreranno utili per trasportare grandi quantità di bottino, che altrimenti andrebbe perduto. Inoltre, avere altre navi che affiancheranno la nostra ammiraglia sarà utile nel caso in cui quest'ultima venga affondata: potremo così trasferire la nostra "bandiera" su un altro vascello.

Se perderemo, il destino che ci attenderà sarà gramo. Di solito, verremo imprigionati in una cella e saremo costretti a vedere i mesi passare in completa inattività. Con il denaro, riusciremo magari a corrompere una guardia. In alternativa, un'audace fuga dalla prigione condurrà a un altro sotto-gioco in cui tenteremo di sgattaiolare fuori dalla città, muovendoci tra le ombre ed evitando guardie armate con spade e lanterne. In alcuni casi, invece, ci troveremo abbandonati su un'isola deserta, in attesa del passaggio di una nave disposta a raccoglierci.

Il mondo di *Pirates!* è senz'altro l'aspetto più affascinante del gioco. La mappa copre la regione dalla Florida al Venezuela e dalle Piccole Antille al Messico. L'area in cui

REQUISITI DI SISTEMA

VERDETTO: ***Sid Meier's Pirates!*** **è un gioco notevolmente fluido, anche al massimo delle opzioni grafiche. Sul nostro sistema, abbiamo notato alcuni rallentamenti solo in un paio di occasioni: durante le fughe dalle città e nelle ricerche dei tesori. Abbassare di poco le qualità visive risolverà ogni genere di incertezza.**

■ Opzioni Grafiche **Risoluzione da 640x480 a 1280x960, dettagli mondo, dettagli oggetti, effetti dell'acqua, illuminazione avanzata, Trilinear filtering.**

Il nostro PC: P4 3 GHz, 1 GB DDR RAM, Radeon 9800 XT

Q3 Demo	258,2
3DMark05	2.501
CodeCreatures	34,8

800x600: A questa risoluzione, si riesce a giocare con tutto al massimo.
1024x768: Sempre fluido, anche con tutti i dettagli al massimo livello.
1280x1024: Perfettamente giocabile, ma con qualche sporadico rallentamento.

Ballare con la figlia del governatore sarà un'esperienza più difficile e angosciante che affrontare Barbanera in duello.

FACILE LA VITA!

La prima volta che faremo partire *Pirates!* il gioco selezionerà automaticamente il livello di difficoltà più facile tra i cinque proposti, consentendoci di girare per la mappa e imparare i vari sotto-giochi senza troppi grattacapi. Se, invece, vorremo affrontare subito una sfida più impegnativa, basterà uscire e iniziare una nuova partita: dalla seconda in avanti, potremo scegliere liberamente la difficoltà.

All'inizio di ogni partita, dovremo decidere sotto quale nazione arruolarci. Più avanti, potremo cambiare alleanze.

TASTIERINI E CLAVICEMBALI

Il sistema di controllo di *Pirates!* è incredibilmente semplice e funzionale: con il tastierino numerico invieremo tutti i comandi necessari per controllare la nostra nave o il protagonista. Inoltre, in base alla situazione in cui ci troveremo, in basso a destra sullo schermo apparirà un comodo schema che indicherà la funzione di ogni tasto. In alternativa, è possibile usare il mouse, ma l'esperienza è più scomoda.

potremo compiere le nostre scorribande è enorme e ci è capitato di trascorrere intere partite visitandone solo una parte. Inizialmente, ci verrà fornita una carta geografica che mostrerà le città principali, ma spetterà a noi esplorare questo vasto mondo, annotando sulla cartina le scoperte, gli insediamenti dei nativi, i covi dei pirati, le missioni dei Gesuiti e le informazioni dettagliate sui centri abitati (come le dimensioni della guarnigione, i prezzi decisi dai mercanti, le migliorie ottenibili nei cantieri navali e così via).

Ogni campagna di *Pirates!* è completamente dinamica, con gli eventi che si evolveranno in base alle nostre azioni e, talvolta, anche mentre non saremo presenti. Le quattro potenze europee saranno spesso in guerra e invieranno le rispettive navi a colpire le rotte commerciali nemiche e a cercare di conquistare città avversarie. I prezzi delle merci varieranno in base a questi e ad altri eventi, mentre i pirati attaccheranno un po' tutti. La conquista di un centro spagnolo da parte dei francesi potrà essere una manna, se saremo benvisti a questi ultimi e non avremo basi da cui operare in quella regione. D'altro canto, saremo in grado di impedire il buon esito di una proposta di pace che porrebbe termine a una guerra per noi redditizia, a patto di intercettare ed eliminare il vascello che porterà il diplomatico alla capitale nemica.

> "La campagna nei Caraibi è completamente dinamica"

Il balletto di relazioni con le quattro potenze è un altro problema che aggiunge profondità al gioco. Come "liberi professionisti" opereremo sotto ogni bandiera e saremo promossi indipendentemente dai vari governatori (potremo, dunque, essere un duca per gli inglesi, ma un semplice capitano per gli olandesi). Le nostre azioni avranno, però, un impatto diretto su come verremo considerati. Inimicandoci troppo una nazione, dovremo aspettarci taglie sulla nostra testa e, soprattutto, cannonate ogni volta che ci avvicineremo ai suoi porti. Le guerre scoppieranno anche tra potenze con cui avremo stretto particolare amicizia e, per esempio, accadrà che la nave con il nuovo governatore francese che staremo scortando venga attaccata dai nostri "amici" inglesi. In casi come questo, dovremo decidere dove starà la nostra lealtà.

Parlando di governatori, in *Pirates!* non mancano le loro graziose figlie e la possibilità di intrecciare romantiche relazioni. Ciò conduce alla prova più "terrificante" del gioco: il ballo a corte! Accompagnati da una musica d'epoca, danzeremo con la nostra dama: ella ci indicherà in che direzione piroettare e noi dovremo premere senza indugio il tasto corrispondente (metafora di un'eventuale prossima vita coniugale, immaginiamo). Il ritmo di queste sequenze è

BARCHETTE DI PLASTICA

Isole misteriose, dobloni d'oro, flotte di velieri dai nomi variopinti con equipaggi e capitani temerari, sembrano gli ingredienti di un libro di Robert Louis Stevenson o di un videogioco come *Pirates!* ma, nel caso di "Pirates of the Spanish Main", i Caraibi prenderanno vita sul tavolo del salotto. Tutto quello che serve per cominciare una partita è racchiuso in una busta, simile a quelle del gioco di carte collezionabili "Magic": due piccole navi in plastica da assemblare in pochi, semplici, passi; un'isola; una manciata di monete d'oro (anche loro in plastica, ovviamente) e qualche personaggio speciale da imbarcare sui velieri in questione, oltre a un dado a sei facce e alle regole (in inglese) per condurre la caccia al tesoro. Il resto sarà lasciato alla nostra intraprendenza. Esploreremo gli arcipelaghi, ingaggeremo funose battaglie con i nostri avversari e collezioneremo i vascelli delle tre potenze a disposizione: Inghilterra, Spagna e pirati. Le buste di "Pirates of the Spanish Main" sono importate da Nexus Games (www.nexusgames.com/games.asp?path=games/col/pirates) e sono in vendita nei negozi specializzati in wargame e GdR al prezzo di 4 euro l'una. Sul sito, si trovano anche le regole tradotte in italiano, in formato PDF.

Non mancheranno duelli navali contro avversari multipli.

Gli assalti alle città vengono risolti con un semplice, ma coinvolgente, wargame.

più vicino a un rave-party, che a un minuetto barocco e, spesso, più che a un'elegante danza, i nostri incespichi faranno pensare a un tentativo malriuscito di aggressione. Se, malgrado tutto, convinceremo la fanciulla, l'intreccio amoroso procederà con ricchi doni (da entrambe le parti, fortunatamente), duelli con altri pretendenti gelosi e, forse, con il matrimonio. Altrimenti, bisognerà innalzare sul pennone della nostra ammiraglia il vessillo del "Due di Picche".

L'ultima, ma non meno importante, delle imprese che ci attendono è il sacco delle città nemiche, un'attività pericolosa e fonte di grandissimi guadagni. Radunato un equipaggio abbastanza numeroso, basterà prendere terra nelle vicinanze dell'obbiettivo per attivare uno dei più intriganti tra i sotto-giochi ideati da Meier e compagni: un vero e proprio wargame in cui combatteremo su una mappa tattica, muovendo i nostri battaglioni di pirati contro la guarnigione della città. Le battaglie terrestri includono fattori come fucilieri, cariche di cavalleria, attacchi sul fianco ed effetti del terreno (la foresta, per esempio, proteggerà la fanteria dal tiro nemico). Se vinceremo, metteremo le mani su un bottino proporzionale all'importanza del centro abitato, in caso contrario verremo messi in rotta con molte perdite.

Pirates! non è esente da difetti. A parte qualche piccolo bug grafico, il principale è che l'importanza dell'abilità con la spada è sopravvalutata: un bravo spadaccino sarà in grado di sconfiggere i capitani avversari anche con rapporti di forze estremamente sfavorevoli tra il suo equipaggio e quello nemico. Il risultato sarà che ciurme di 20 uomini riusciranno regolarmente ad avere ragione di galeoni con 120 marinai. L'aspetto più importante da considerare nel momento in cui ci si accosta a questo titolo è che non si tratta di un gioco con un "finale" o un obiettivo preciso. Dopo alcune partite, è probabile che avremo visto la maggior parte delle cose che *Pirates!* ha da offrire. A quel punto, la sfida diverrà "battere se stessi", ovvero sviluppare nuove strategie e modi per "affrontare la vita nei Caraibi", nel tentativo di migliorare i punteggi ottenuti nelle partite precedenti.

Alcuni giocatori, però, non proveranno tale impulso e per loro il rischio è di andare incontro a una certa ripetitività. Per questi ultimi, l'esperienza complessiva di *Pirates!* potrà risultare un po' sterile. A noi, però, questo "remake" del leggendario titolo del 1987 ha dato le stesse emozioni dell'originale, notti in bianco in cerca della prossima impresa incluse. *Pirates!* è un "gioco" nell'accezione più pura del termine e una dimostrazione in più del talento di Sid Meier nel creare mondi che traboccano di fascino e di divertimento.

Vincenzo Beretta

IN ALTERNATIVA...

La Maledizione della Prima Luna, Ott 03, 7
Ispirato all'omonimo film con Johnny Depp, ricorda un po' *Morrowind*, ma con il fascino dell'ambientazione piratesca e degli scontri tra vascelli.

Tropico 2: Il Covo dei Pirati, Mag 03, 8
La vita della filibusta vista da chi deve amministrare bucanieri e prigionieri. Un ottimo gioco gestionale di "isola dei pirati", allegato da GMC al numero di dicembre 2004.

■ Casa Atari ■ Sviluppatore Firaxis ■ Distributore Atari ■ Telefono 02/937671 ■ Prezzo € 49,99 ■ Sistema Minimo PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB T&L, 1,3 GB HD ■ Sistema Consigliato P4 2,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB RAM T&L ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.atari.com/pirates/pirates

+
- Estremamente coinvolgente
- Rigiocabile
- Mondo vasto e dinamico

−
- Può rivelarsi un po' ripetitivo
- Sequenze di danza difficili
- Duelli con la spada troppo facili

Un classico che ritorna a vele spiegate, con una giocabilità coinvolgente e la sfida a migliorare le proprie imprese. Complimenti a Sid Meier!

GRAFICA 7	GIOCABILITÀ 9
SONORO 7	LONGEVITÀ 9

8½

GENERE: SIMULAZIONE DI CALCIO

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Per quelli che il calcio... vogliono interpretarlo "come/dove/quando" gli pare.

Anche per *Pro Evolution Soccer* è finalmente giunta l'ora del gioco online.

Più che l'aspetto grafico, sono le animazioni dei giocatori a far gridare ai miracolo!

IN ITALIANO

Pro Evolution Soccer 4 è stato completamente tradotto in italiano. La telecronaca, in particolare, è stata affidata a Marco Civoli e Mauro Sandreani.

NEL CD E NEL DVD

All'interno del CD 3 e del DVD, nelle rispettive edizioni di Giochi per il Mio Computer, troverete il demo di *Pro Evolution Soccer 4*, grazie a cui potrete cimentarvi con quattro diverse nazionali (tra cui l'Italia) in uno dei due stadi a disposizione. Oltre a questo, è presente anche la patch 1.10.

COME, dove, quando. È in queste tre semplici parole che si racchiude la vera essenza del gioco del calcio. Tre avverbi interrogativi che, da soli, possono determinare l'esito di un'azione, la destrezza di un giocatore, se non, addirittura, la mentalità di un'intera squadra.

È vero, suonano un po' come dire, fare, baciare... ma questo è un altro gioco, di cui oggi non andremo a occuparci. Qui si parla di calcio... E che calcio! Il titolo di cui trattiamo è quella simulazione calcistica che, rispondendo al nome di *Pro Evolution Soccer 4*, più di tutte fa sua la legge del "come-dove-quando".

Non si spaventi chi ancora non conosce questo precetto, perché più che una rigida prescrizione, in realtà questa è la principale espressione di libertà su cui oggi si possa fondare una disciplina sportiva. Non a caso, è proprio con il "come-dove-quando" che ogni azione, ancor prima di concretizzarsi sul campo, prende forma nella mente del calciatore. In quella manciata di nanosecondi che precede l'impatto tra piede e pallone, il giocatore deve aver già ben chiaro "come" calciarlo, ovvero: forte, piano, con un tocco sotto, una puntata e così via.

E poi "dove" indirizzarlo: direttamente sui piedi del compagno, nello spazio libero o dritto in porta? Un bel dilemma, risolto il quale è già tempo di decidere "quando" colpirlo. Meglio aspettare che la squadra salga o darla via di prima? Lasciar cadere la palla a terra o tirare al volo?

Insomma, prendete queste tre variabili, applicatele a ogni gesto su un campo di calcio e, mescolando le diverse combinazioni, scoprirete la bellezza di uno sport in cui è la fantasia a fare da padrona.

Lo stesso vale per lo scatto, il passaggio, la marcatura e, perché no, anche per fare fallo. In sostanza, tutto quello che succede in una partita di pallone passa inevitabilmente attraverso quel fulmineo lampo decisionale del "come-dove-quando". È per questo che una simulazione di calcio non può definirsi tale, senza consentire al giocatore di interpretare liberamente tale sport "come-dove-quando" vuole lui.

Pro Evolution Soccer 4 non solo lo permette, ma riesce a farlo nel migliore dei modi, ovvero accompagnando un modello di gioco dall'elevata libertà d'azione con un metodo di controllo pronto a concretizzare anche le idee più fantasiose. Ubriacarsi di divertimento mantenendo il pieno controllo sugli atleti in campo non è affatto un'utopia con *PES 4*, a patto che si abbia l'accortezza di munirsi di una periferica di controllo che, possibilmente, ricalchi, per funzionalità e forma, il joypad della PlayStation 2. È questo il controller che, da sempre, viene preso a riferimento da Konami nello sviluppo di *PES* e, nonostante nessuno vieti l'utilizzo della sola tastiera, provare a eseguire un dribbling con il tastierino numerico sarebbe un po' come giocare a pallone in ciabatte. Meglio evitare figuracce e presentarsi in campo con la giusta attrezzatura che, in questo caso, s'accontenta di un joypad con due leve

DUE MODI DI VEDERE IL CALCIO

Se *PES* mette sul piatto un'ampia gamma di opzioni, *FIFA Football* preferisce risparmiare al giocatore questo imbarazzante potere decisionale, snellendo artificiosamente ogni eventuale diramazione dell'azione di gioco. Nel titolo di EA Sports, sembra quasi ci sia un binario invisibile su cui godersi comodamente il panorama.

D'altronde, si sa, *FIFA* privilegia un'immediatezza che consente di apprezzarne le doti fin dai primi minuti di gioco.

Una scelta rispettabile ma che, alla lunga, non premia il giocatore. Se in *PES 4* il divertimento inizia a elevarsi all'ennesima potenza nel momento in cui si è capito come funziona il titolo, nel medesimo istante ci si inizia ad annoiare con *FIFA Football 2005*. Questa, d'altronde, è la principale differenza che sussiste tra una "simulazione" e un "gioco" di calcio. Ma è anche il motivo principale per cui non ha molto senso confrontare direttamente *FIFA Football 2005* e *Pro Evolution Soccer 4*.

In particolare, il fatto che noi di GMC preferiamo la simulazione di Konami non preclude al titolo di EA Sports di risultare ancor più divertente per una schiera di giocatori un po' meno esigente.

Quando un calciatore esce in barella non significa necessariamente che per lui la partita sia finita. A volte, basta un po' di ghiaccio per tornare in campo più in forma di prima.

A SCUOLA DI CALCIO

Pro Evolution Soccer 4 non sarà mai immediato come *FIFA Foootball 2005*, ma grazie al percorso propedeutico allestito da Konami, anche un neofita riuscirà a dire la sua dopo qualche esercizio. Se si considera che non sono previsti giri di campo, allenarsi con *PES 4* non è poi così male. La modalità Allenamento consente di esercitarsi liberamente al tiro (anche nei calci piazzati) o di sgranchirsi nella classica partitella "pettorine rosse contro pettorine bianche". Per chi è alle prime armi, c'è anche un apposito Allenamento Principianti, in cui vengono insegnati i comandi base e le regole del calcio. Per i giocatori di livello intermedio sono state approntate delle Situazioni d'Allenamento, utili a imparare tecniche avanzate. Tutti i controlli di gioco possono essere sperimentati singolarmente con la modalità Comandi, anche se la via più divertente per migliorarsi è quella offerta da Allenamento Sfida. In questo caso, oltre a divertirsi con svariate situazioni d'allenamento, il giocatore deve cercare di ottenere un punteggio record.

La palla non è mai artificiosamente "incollata" al piede del giocatore.

In *Pro Evolution Soccer 4* è stata finalmente introdotta la punizione a due.

UN MASTER PER LAUREARSI CAMPIONI

Tra i vari tornei proposti da *PES 4*, il più esaltante è ancora il Campionato Master, grazie a cui è possibile adottare un club e gestirlo sia sotto il piano sportivo, sia sotto quello economico. Rispetto a *PES 3* è stata migliorata la gestione del calciomercato, ma la più grande innovazione, riguarda l'invecchiamento dei giocatori. Questo influenza anche le abilità, che aumentano e diminuiscono di conseguenza. Dopo ogni partita, i calciatori guadagnano punti esperienza nelle varie abilità e, ogni volta che raggiungono il 100% in una caratteristica, questa incrementa di un punto. Gli atleti prossimi al ritiro, subiscono il processo opposto, con i punti esperienza che scendono e fanno calare le relative abilità. Durante le pause estive, inoltre, ci si può dedicare alla crescita dei giocatori disputando amichevoli e affrontando allenamenti specifici che, se portati a termine con successo, consentono di migliorare determinate abilità.

analogiche e otto pulsanti (di cui quattro preferibilmente dorsali). Una semplice accortezza che, per il divertimento che ne consegue, non deve certo essere vista come una pretesa esagerata. Dopotutto, ha già quasi del miracoloso il fatto che si sia raggiunta una tale profondità d'interazione accontentandosi di quella misera manciata di pulsanti con cui, solitamente, viene attrezzato un comune joypad.

Ancor più affascinante è riuscire a scorgere quell'equilibratissima corrispondenza che sussiste tra la difficoltà del gesto tecnico e la complessità del comando tattile impartito sul controller. Non è un caso se ai fondamentali del calcio corrisponde la semplice pressione di un pulsante, mentre per ambire a un campionario di colpi alla Maradona è richiesto un uso estensivo e combinato di leve analogiche e bottoni vari. La curva d'apprendimento è inizialmente ripida e vi preannunciamo che, dinanzi a un gol mancato, capiterà spesso di pronunciare la celebre frase "questo lo segnavo anch'io!". La frustrazione iniziale, però, non riesce mai a prendere il sopravvento, lasciando spazio alla soddisfazione che si trae dall'osservare il proprio stile di gioco evolversi di partita in partita. Un appagamento che non si esaurisce dopo pochi tornei, ma che è destinato a cullare l'utente lungo tutta la sua interminabile carriera calcistica.

Il bello di *PES 4* – come di ogni altro titolo calcistico uscito dagli studi di Konami Computer Entertainment Tokyo – sta proprio nel fatto di sperimentare nuove giocate anche alla centesima partita disputata. In ogni caso, in *PES 4* c'è posto per tutti, anche per chi ha fretta di competere ai livelli dei calciatori visti in tivù. Konami ha infatti allestito un veloce percorso propedeutico fatto di tutorial,

"Riesce a far dimenticare la precedente incarnazione di *PES*"

allenamenti e sfide, grazie al quale sarà consentito avviare la propria carriera sportiva con la giusta cognizione di causa. La partita, comunque, è sempre un discorso a sé, perché uno può anche saper palleggiare come una foca, ma se poi non si muove in funzione della squadra tanto vale che rimanga seduto in tribuna. In *Pro Evolution Soccer 4*, la completa padronanza di ogni situazione di gioco, così come la corretta interpretazione del "come-dove-quando", vanno ben oltre la gestione del portatore di palla, finendo con l'investire quelle dinamiche corali che stanno alla base di qualsiasi sport di squadra.

Se, qualche tempo fa, alcuni opinionisti televisivi avevano storto il naso dinanzi alla notizia di un allenatore di provincia che si era affidato al titolo di Konami per dare lezioni di tattica ai propri allievi, oggi non bisognerebbe stupirsi così tanto. Il livello raggiunto da *Pro Evolution Soccer 4* nella gestione tattica della squadra è tale che, a nostro parere, non sfigurerebbe nemmeno se adottato dal centro tecnico di Coverciano. È una grande soddisfazione notare che, a differenza di quanto solitamente avviene nel calcio reale, i dettami impartiti negli spogliatoi si riflettono specularmente nell'atteggiamento della formazione schierata. È bello constatare che i compagni di squadra lasciati in balia dell'Intelligenza Artificiale si producono in efficaci movimenti corali, provvedendo autonomamente a smarcarsi, a scalare magistralmente di

CALCIATORI IN INCOGNITO

Konami si è data da fare più del solito per proporre i nomi corretti dei giocatori. Per *Pro Evolution Soccer 4* sono stati siglati accordi con i più importanti club del mondo e con i vertici dei campionati spagnoli, olandesi e italiani. Purtroppo, c'è ancora qualche eccezione di troppo. Oltre agli stadi, il cui nome richiama solo lontanamente quello reale, l'anomalia più folle è quella che vede alcuni calciatori proposti con i nomi corretti quando giocano nei rispettivi club, e sotto "falso nome" quando indossano le maglie delle nazionali non "licenziate" (per esempio, è il caso dell'Olanda). Fortunatamente, *PES 4* contempla un editor che consente di personalizzare nome e caratteristiche di ogni singolo atleta. Appassionati sparsi ai quattro angoli del Web stanno lavorando, inoltre, su conversioni non ufficiali che dovrebbero risolvere ogni minima incongruenza con la realtà. Tra i tanti Mod in preparazione, dovrebbe essere già disponibile online la "The Wolf Furry Evolution Patch", un imponente aggiornamento amatoriale per *Pro Evolution Soccer 4* da più di 400 MB.

A prescindere dal modello scelto, il pallone rimbalzerà sempre verosimilmente, grazie all'accurato lavoro svolto da Konami sul modello fisico.

PES 4 è il primo titolo della serie calcistica di Konami ad ammettere la presenza dell'arbitro sul campo di gioco.

IN ALTERNATIVA...

FIFA Football 2004, Nov 04, 8
La serie calcistica di EA Sports continua a migliorare di anno in anno, ma al momento non è ancora in grado di proporre la profondità di gioco offerta da *PES 4*

Football Manager 2005, Nat 04 8
I creatori di *Scudetto* hanno abbandonato Eidos e propongono il seguito ideale della serie più amata da chi al calcio giocato preferisce quello visto dalla panchina

posizione o a disegnare sul campo diagonali sempre precise e puntuali. L'intesa tra gli undici appare così ben rodata, da lasciare pensare che giocatore e computer abbiano militato nello stesso team fin dai tempi dell'oratorio. D'altronde, sono sufficienti poche partite per imparare a riconoscere con una sola occhiata ogni singolo calciatore della propria formazione e agire in funzione delle sue caratteristiche tecniche. L'importante, alla fine, è non rimanere impietriti dinanzi alle innumerevoli scelte scolpite sulla rosa del "come-dove-quando". Anche se poi non ci vorrà molto per imparare a sfruttare le doti velocistiche di un Martins, la possanza di un Vieri o il funambolismo di un Ronaldinho. In *PES 4*, ogni calciatore sembra essere stato ricalcato dalla realtà. Più della realizzazione grafica (che, seppur convincente, pare una riproposizione in alta risoluzione del gioco visto su console), a lasciare letteralmente a bocca aperta sono le animazioni con cui gli atleti addomesticano la sfera e il modello fisico con viene fatto rimbalzare il pallone.

Di sicuro, Konami ha mostrato di sapere come-dove-quando mettere le mani per far compiere al modello di gioco del suo simulatore di calcio l'ennesimo passo avanti. Rispetto a *PES 3*, in particolare, è stata introdotta la punizione a due, l'arbitro è finalmente rappresentato sul campo e sono stati rivisti praticamente tutti i tocchi: tiri, passaggi, colpi di testa... si può anche controllare la palla di petto! Novità corpose sono state riservate alle modalità di gioco, che ora vantano una Master League ancor più ricca e, soprattutto, l'opportunità di sfidare altri giocatori in came e ossa anche su rete locale o via Internet.

Ancora una volta, insomma, non c'è stata una vera e propria rivoluzione, quanto piuttosto una miriade di micro-ritocchi che, messi insieme, sono riusciti nell'ardua impresa di far dimenticare ogni altra precedente incarnazione di *Pro Evolution Soccer*.

Alessandro Polli GIOCHI COMPUTER

■ Casa **Konami** ■ Sviluppatore **Konami Tokyo** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 41** ■ Sistema Minimo **PIII 800, 128 MB RAM, Scheda 3D 64 MB** ■ Sistema Consigliato **P4 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 128 MB** ■ Acceleratori Grafici **Direct3D** ■ Multigiocatore **LAN, Internet, stesso PC** ■ Internet **www.pes4.net**

- È il calcio fatto videogioco
- Libertà d'azione senza eguali
- Ora anche online!

- Interfaccia più adatta alle console
- Cronaca radiofonica deludente
- Alcuni nomi inventati

Assolutamente fantastico! *PES 4* non teme confronti e si impone come le miglior simulazione di calcio sinora apparse su computer.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	10
SONORO	6	LONGEVITÀ	9

9

GENERE: SPARATUTTO 3D/STEALTH

THE CHRONICLES OF RIDDICK ESCAPE FROM BUTCHER BAY

Non ho paura del buio. Il buio ha paura di me.

Le creature robotiche sono realizzate in maniera davvero eccellente.

Il corpo a corpo è gestito in prima persona: è persino possibile utilizzare delle devastanti "combo".

UNA CONVERSIONE FATTA CON IL CUORE

Molto spesso, vediamo dei giochi convertiti da console (soprattutto Xbox, per via di una certa affinità hardware tra la macchina da gioco Microsoft e i normali PC) che arrivano sui nostri computer in condizioni che vanno dal pietoso al mediocre. Fortunatamente, *Escape from Butcher Bay* dimostra che questa non è una regola: gli sviluppatori, nel tempo trascorso dall'uscita della versione Xbox a oggi, non sono rimasti con le mani in mano e hanno svolto un lavoro eccellente. In primo luogo, esistono decine di opzioni grafiche e risoluzioni diverse, che consentono di adattare perfettamente il gioco all'hardware a vostra disposizione. Inoltre, è presente un intero livello "bonus", davvero distruttivo! Segnaliamo, poi, che sono stati introdotti i "salvataggi veloci", che mancavano nella versione per console.

TUTTO IN INGLESE

Purtroppo, *Escape from Butcher Bay* è completamente in inglese, a parte scatola e manuale. Se da un lato può fare piacere ascoltare la splendida voce originale di Vin Diesel, dall'altro è un peccato dover leggere tutti i testi in lingua originale, soprattutto se avete poca confidenza con l'inglese. C'è da dire che *EFBB* è uno sparatutto 3D e gli obiettivi sono indicati abbastanza chiaramente, quindi questa pecca non è grave come quella della mancata traduzione di *Vampire: Bloodlines*.

IL MENU FA LA DIFFERENZA

Difficilmente capita che su GMC venga lodato un aspetto secondario come la grafica del menu: tuttavia, i geniali sviluppatori di questo gioco si sono prodigati anche nel creare un'interfaccia placevole a vedersi.

Ci sono delle regole, nel mondo dei giochi per computer. Una di queste vuole che i titoli convertiti da console facciano quasi sempre pena. Un'altra che i giochi ispirati ai film siano insulsi e scialbi. Fortunatamente, *The Chronicles of Riddick – Escape from Butcher Bay* costituisce un'eccezione a entrambe le regole. Non solo è un ottimo sparatutto/stealth, ma le future generazioni potranno prenderlo quale esempio di come convertire da console un'eccellente licenza cinematografica.

In *Escape from Bucher Bay*, vestirete occhialini neri e abito scuro di Riddick, l'antieroe divenuto celebre grazie alla doppia interpretazione di Vin Diesel. Il gioco si inserisce come un perfetto prequel alla serie cinematografica, e chi ha avuto il piacere di vedere i due film "Pitch Black" e "Chronicles of Riddick" troverà parecchi riferimenti stuzzicanti alle pellicole. Chi non ha ancora apprezzato le prodezze di Vin Diesel sul grande schermo, invece, non si perderà una briciola del divertimento, dato che il gioco può essere vissuto piacevolmente come esperienza completamente fine a se stessa.
Riddick è un futuristico criminale della peggiore risma: non si sa con precisione il motivo, né le imputazioni, ma un cacciatore di taglie lo ha appena portato su una gigantesca colonia penale, la Butcher Bay del titolo (che, per inciso, significa "baia del macellaio"). In buona sostanza, il penitenziario è un sistema detentivo diviso in diversi livelli di sicurezza, che vanno dal più terribile carcere mai visto in un film di gangster, a qualcosa di ancor più tetro e reclusivo.

Definire *EFBB* uno "sparatutto 3D" è riduttivo: non pensate che tutto si riduca ad andare in giro corridoio dopo corridoio,

> **"Bisognerà fare affidamento su armi improvvisate"**

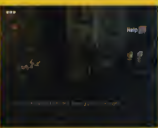
ammazzando quanto si muove o vi guarda in modo poco simpatico. Innanzitutto, sarete liberi di parlare con quasi tutti i personaggi che incontrerete, soprattutto se si tratterà di "colleghi" galeotti: spesso, i vostri compagni di prigione vi daranno delle idee interessanti su come occupare il vostro tempo dietro le sbarre, oppure vi proporranno persino delle "missioni" che, se completate, frutteranno preziosi soldi o extra di vario tipo. Circa metà di questi incarichi saranno necessari per arrivare in fondo al gioco, mentre l'altra metà potrà essere affrontata soprattutto se vi interessano i bonus disseminati nel gioco. Le missioni, da sole, non saranno particolarmente complesse: si tratterà di trovare un oggetto perso da un prigioniero, pestare duro qualche collega, eseguire qualche "compitino" illegale – niente di paragonabile a un gioco di ruolo, ma decisamente più coinvolgenti del semplice sterminio continuativo di massa di *Doom 3* o di *Half-Life 2*.

Tuttavia, la struttura dei livelli è un altro paio di maniche. In pratica, esistono tre grosse aree, all'interno delle quali vi muoverete liberamente. Se *Doom 3* è, in pratica, un lunghissimo corridoio, dai vostri primi passi su Marte, alla immancabile sfida finale, per *EFBB* dovrete pensare a tre grandi cerchi, dove spesso e volentieri tornerete sui vostri passi, alla ricerca di una porta che sarete in grado di aprire solo dopo aver completato una particolare missione. Nel primo e nell'ultimo livello, questo girovagare sarà indolore e difficilmente vi chiederete dove andare. In quello centrale, che rappresenta da solo

L'arsenale di Riddick comprende un fucile a pompa, un paio di mitragliatori e una pistola in grado di stordire i nemici. Più qualche "extra"!

BONUS DA DVD

Ricalcando un po' quella che è una moda dei DVD video e dei giochi per console, in *Escape from Butcher Bay* sono presenti tonnellate di materiale bonus aggiuntivo: durante il gioco vi imbatterete in pacchetti di sigarette alieni contraddistinti da frasi d'effetto, che faranno un po' il verso a quelle "salutiste" presenti sui pacchetti reali. Ogni volta che ne raccoglierete uno nuovo, verrà reso disponibile un contenuto bonus sul gioco o su uno dei film (addirittura, potrete "sbloccare" il racconto che è alla base di "Pitch Black", di una quarantina di pagine!). Se completerete il titolo e deciderete di giocare di nuovo, magari a un livello di difficoltà più elevato, sarete liberi di attivare la modalità Commentary, presente solo nella versione PC, in cui troverete i commenti dei programmatori quasi a ogni angolo. Sarà un po' come giocare con gli sviluppatori seduti di fianco, che vi diranno perché hanno inserito certi nemici o puzzle, e via di questo passo. Purtroppo, non esistono i sottotitoli per questi commenti, quindi potranno essere apprezzati a fondo solo da chi mastica l'inglese piuttosto bene. Speriamo che tale idea (magari con i sottotitoli o addirittura interamente in italiano) sia seguita da altri programmatori.

Riddick sarà in grado di compiere azioni evolute, come aggrapparsi a impalcature e sostegni.

Muovendovi alle spalle di un nemico in modalità furtiva, potrete aggredirlo di sorpresa e ucciderlo senza che riesca a difendersi.

LA SAGA DI RIDDICK

Tutto è iniziato con "Pitch Black", un piacevolissimo film di fantascienza in cui si fa la conoscenza di Riddick e dei suoi guai con la giustizia spaziale. Dopodiché, il fenomeno è esploso con "Chronicles of Riddick", uscito meno di sei mesi fa anche in Italia con un certo successo di critica e soprattutto di pubblico. Quindi è arrivato "Dark Fury", un cartone animato (diretto da Peter Chung, lo stesso di "Animatrix", relativo alla saga di Neo) che fa da "collante" tra "Pitch Black" e "Chronicles of Riddick". Infine, *Escape from Butcher Bay* è, in buona sostanza, il prequel che spiega come mai Riddick si trovi legato su un'astronave all'inizio di "Pitch Black".

oltre il 60% del gioco, risulterà, invece, un po' ostico, e più di una volta vi fermerete a riflettere un attimo su dove bisognerà dirigersi. Inoltre, a causa della vostra condizione di detenuto, non potrete imbracciare quasi mai le armi delle malcapitate guardie che finiranno sotto le vostre grinfie: ciò significa che, per buona parte, della vostra permanenza a Butcher Bay, dovrete fare affidamento su strumenti offensivi di fortuna, come coltelli ricavati da frammenti di vetro, aste di ferro e via dicendo.

Quindi, dovrete sfruttare le capacità stealth di Riddick, che nel buio si sente come a casa. Premendo un tasto, osserverete il tono di colore dell'ambiente circostante cambiare di colpo verso un blu marino e saprete di muovervi in modalità furtiva. Finché rimarrete nell'ombra, gli avversari vi noteranno molto difficilmente e tenterete attacchi di sorpresa che vi consentiranno di aver ragione, in pochi secondi, di guardie corazzate e armate fino ai denti. In vostro aiuto accorrerà il "potere" di Riddick che gli consente di vedere perfettamente nell'oscurità (come sa chi ha visto i film – in effetti, l'origine di questa facoltà viene spiegata proprio durante il gioco). Meglio di qualsiasi torcia di un qualsiasi marine su Marte, vi sposterete nei punti più bui senza problemi.
L'eccellente sistema di illuminazione dinamica è, così, sfruttato a fondo, un po' come accadeva in *Splinter Cell*: potrete fare a pezzi quasi tutte le fonti di luce presenti nel gioco, rendendo l'ambiente circostante particolarmente ostile ai "normali" umani di guardia. A volte, nonostante si sia abili nel ricorrere alle abilità stealth di Riddick, ci si troverà costretti a menare le mani, sia con i pugni, sia con le armi improprie cui abbiamo già accennato: in questi casi, *EFBB* diventerà in pratica un picchiaduro in prima persona, peraltro piacevolissimo.

Invece di cedere alla tentazione di passare alla terza persona (come in *Vampire*), i programmatori si sono sforzati di creare un sistema di combattimento ravvicinato che, pur con qualche limite, riesce perfettamente a ricreare i frenetici e disumani istanti di un selvaggio scontro senza quartiere, dove avrete come sole risorse le vostre mani e qualche oggetto di fortuna. Tradendo le proprie origini da console, sarà persino possibile utilizzare delle magnifiche "combo" che vi daranno modo, con un po' di allenamento, di far leva sul fucile di una guardia e ruotarlo verso il volto del malcapitato.

Purtroppo per voi, l'Intelligenza Artificiale è molto sviluppata: non crediate di distruggere una fila di luci e vedere la guardia di ronda passeggiare come se nulla fosse. Non appena noteranno che la situazione diventerà (letteralmente) buia, gli aguzzini accenderanno le loro torce e si metteranno alla ricerca del vandalo.

Lo stesso dicasi se ucciderete qualcuno: lasciare il cadavere in bella vista sarà un sistema sicuro per far finire tutto in una sparatoria, dove avrete quasi sicuramente la peggio.

Trattando del sistema di illuminazione, non bisogna tralasciare l'eccellente qualità del motore grafico di *EFBB*, che regge tranquillamente il confronto con quello dei

REQUISITI DI SISTEMA

VERDETTO: Il motore di *Escape from Butcher Bay* è splendidamente scalabile: potreta giocare a qaalsiasi risalaziaaa tra 400x300 e 1600x1200. Iaaltra, è coasantita attivare ana valaaga di affetti grafici, relativi sia alle texture, sia alla ambre. *EFBB* richiede ua computer piuttosto potente.

■ Opzioni Grafiche **Decine di risoluzioni da 400x300 a 1600x1200, shader da 0.5 a 2.0++, qualità delle texture, ombre dei modelli e filtro anisotropico.**

Il nostro PC P4 3 GHz, 512 MB di RAM, Radeon 9800 XT

Q3 Demo	254,6
3DMark05	2492
CodeCreatures	34,6

1024x768: Nessun rallentamento, nemmeno con shader 2.0++, ombre e filtro anisotropico attivati.
1280x1024: Con un PC potente, non si notano rallentamenti fastidiosi.
1600x1200: C'è qualche problema: è ancora giocabile, ma nelle fasi più concitate è "scattoso".

GLI OCCHI DI RIDDICK

Come sapra chi ha gustato i due film che hanno per protagonista Vin Diesel, Riddick è in grado di vedere molto bene al buio. Nel gioco, potrete "attivare" la vista speciale dell'eroe ogni volta che vi ritroverete nell'oscurità e ciò vi darà un vantaggio non indifferente rispetto alle guardie "normali".
Se, però, volgerete lo sguardo verso una fonte di luce diretta, rischierete di rimanere accecati per qualche secondo.

Spesso e volentieri vi ritroverete in situazioni di questo tipo: poca luce e molto buio.

La "vista" speciale sarà molto utile: meglio eliminare le fonti di luce del tutto, in modo da non rimanere accecati.

Riddick interagirà in modo piuttosto limitato con alcuni strumenti. Purtroppo, non esiste nel gioco alcun motore fisico.

Il sistema di illuminazione di *EFBB* è semplicemente magistrale: potrete distruggere ogni genere di fonte di luce (tranne le poche protette da grate corazzate).

IN ALTERNATIVA...

***Doom 3*,** Sett 04, 9
Il capolavoro di id che, come *EFBB*, predilige le ambientazioni chiuse e opprimenti, quasi gotiche. I nemici, però, vengono dall'inferno.

***Splinter Cell Pandora Tomorrow*,** Apr 04, 8
Chi preferisce il lato stealth di Riddick avrà pane per i propri denti con il secondo episodio delle avventure di Sam Fisher!

recenti capolavori di id e Valve. Pur essendo leggermente meno raffinato, ricrea gli angusti corridoi delle prigioni di Butcher Bay in maniera splendida. Praticamente ogni superficie è coperta da bump mapping di qualità eccellente, quasi sempre impiegato in abbinamento con normal mapping, che crea un perfetto sistema di illuminazione e di riflessione. I volti dei prigionieri sono dotati di una mobilità eccellente e risultano particolarmente espressivi, anche se un gradino al di sotto degli scienziati di *Half-Life 2*. Un plauso speciale meritano sia le armature delle guardie, davvero dettagliate, sia gli splendidi esseri meccanizzati che pattugliano il penitenziario: non fanno rimpiangere quelli di *Deus Ex: Invisible War*. Inoltre, se da una parte non esiste un motore fisico (non sarà consentito, quindi, spostare casse o barili, ma solo far esplodere questi ultimi), Riddick ha a disposizione una quantità discreta di "mosse", grazie a cui aggrapparsi, saltare, utilizzare pensiline e travi come scale o passatoie, e via dicendo.

Uno dei pochi difetti di *Escape from Butcher Bay* è dato dal fatto che molte zone sono piuttosto piccole, se confrontate con i giganteschi livelli degli sparatutto 3D nati su computer, quindi i caricamenti sono frequenti, anche se piuttosto brevi. Aspetto non particolarmente grave, dato che il gioco salva tutti i dati di ogni livello: di conseguenza, se ucciderete una guardia, uscirete dal livello e poi ci tornerete, troverete il cadavere nel punto in cui lo avevate lasciato.

L'altro difetto risiede nella brevità del titolo: i giocatori veterani lo completeranno in circa 10 ore e l'ostacolo principale sarà costituito dal fatto che alcune parti del livello centrale si dimostreranno particolarmente intricate. D'altra parte, la modalità Commentary (descritta nel box intitolato Bonus da DVD) vi spingerà a ripercorrere i vostri passi a Butcher Bay almeno una seconda volta.

Paolo Paglianti GIOCHI COMPUTER

■ Casa Sierra ■ Sviluppatore Starbreeze Studios ■ Distributore Sierra ■ Telefono 0332/870579 ■ Prezzo € 44,99 ■ Sistema Minimo P4 1,8 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB ■ Sistema Consigliato P4 2,8 GHz, 512 MB RAM, GeForce 5900 o ATI 97000 ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.riddickgame.com

- Motore grafico avanzato
- Unisce corpo a corpo e stealth
- Eccellente gioco ispirato a un film

- Un po' corto
- Livelli centrali troppo esplorativi
- Niente multiplayer

Uno splendido sparatutto 3D, in grado di dimostrare che i giochi ispirati ai film o convertiti da console possono essere degli ottimi titoli.

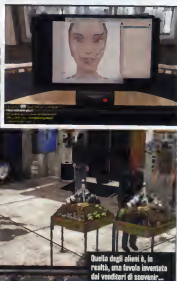
GRAFICA	9	GIOCABILITÀ	9
SONORO	8	LONGEVITÀ	7

8½

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

THE MOMENT OF SILENCE

Una nuova avventura ci getta in un mondo fin troppo verosimile di paranoia e cospirazioni.

I dispositivi di sicurezza del 2044 sono, francamente, inquietanti.

Quella degli alieni è, in realtà, una favola inventata dai venditori di souvenir...

I paesaggi urbani del gioco mostrano un realistico mix tra futuribile e "vecchie" architetture del XX secolo.

TRASPORTI AUTOMATIZZATI

I taxi della New York del 2044 sono completamente computerizzati. Basterà indicare il logo dove vorremo recarci su un'apposita mappa elettronica e la piccola vettura gialla ci porterà a destinazione. Le ambientazioni appariranno sulla piantina della città man mano che le nostre avventure ci forniranno nuovi indizi su dove indagare.

IN ITALIANO

The Moment of Silence verrà distribuito nel nostro Paese completamente tradotto in italiano a partire dal 15 gennaio. Anche i numerosi dialoghi saranno doppiati.

NEW York, settembre 2044. Un'azione alla *Rainbow Six* da parte delle forze speciali conduce all'arresto di un uomo di nome Graham Oswald e alla costernazione della sua famiglia.

Dallo spioncino di un altro appartamento, un secondo uomo segue tutti gli eventi. Il suo nome è Peter Wright, un progettista di campagne pubblicitarie che lavora per la società di comunicazioni Greenberg & Winter. Peter è attualmente coinvolto nella creazione di una grande promozione a favore della nuova legge contro la criptazione dei file utilizzati dai privati cittadini. Se tale legge dovesse essere approvata da un plebiscito pubblico, il Governo avrebbe accesso al contenuto di qualunque messaggio scambiato tra due individui – ufficialmente per meglio combattere la sempre crescente minaccia terroristica.

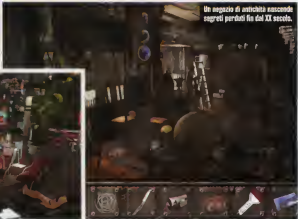
Peter ha ragioni personali, che all'inizio non conosciamo, sia per partecipare attivamente alla lotta contro il terrorismo, sia per essere coinvolto emotivamente e quasi irrazionalmente nel dolore della moglie e del figlio di Oswald. Quella che, nelle intenzioni, voleva essere una semplice opera di conforto, si trasforma ben presto in una faccenda pericolosa. La polizia nega sia di avere effettuato arresti nel quartiere di Peter, sia di sapere cosa sia accaduto a Oswald; l'uomo, un giornalista, stava lavorando da tempo a una "grossa storia", qualcosa che lo aveva "intrigato" al punto da fargli perdere il sonno e guastare le relazioni con la sua famiglia. Alcune tracce puntano verso misteriosi gruppi anarchici, che non solo si battono contro il controllo governativo della rete globale, ma sono genuinamente convinti che la Terra sia governata da intelligenze aliene. Perfino i discorsi degli amici virtuali con cui il nostro protagonista "chatta" in Rete cominciano ad assumere un alone inquietante. Come se non bastasse, degli UFO iniziano a fluttuare la notte davanti alle finestre dell'appartamento di Peter...

The Moment of Silence, della società tedesca House of Tales (che già conosciamo per *Mystery of the Druids*) è un ritorno alla grande all'epoca d'oro delle avventure punta e clicca. Fino a che punto è lecito sacrificare la propria libertà e la propria privacy, a favore della sicurezza collettiva? Fino a quali limiti può spingersi un governo, pur di generare nei suoi cittadini quel senso di ansia costante necessario per far approvare "democraticamente" anche le misure più restrittive? E, soprattutto, come può l'arte

Peter decide di aiutare la sua vicina Deborah per puro buon cuore, e senza intenzioni ambigue... ma si mette nei guai lo stesso!

PARANOIA DI CITAZIONI

The Moment of Silence è ricco di citazioni, soprattutto cinematografiche, ma anche letterarie, e di eventi del mondo reale. Tra le ispirazioni filmiche e televisive ritroviamo: "2001: Odissea nello Spazio" (1968), "Independence Day" (1996) "Crimini Invisibili" (1997), "Contact" (1997), "Ipotesi di Complotto" (1997), "Nemico Pubblico" (1998), e, ovviamente, "Matrix" (1999) e gli "X-Files" (1993-2001). Tra i libri, troviamo riferimenti al classico "1984" di Orwell (1948), ma anche a "Il Segreto Più Nascosto" (un volume del 1999 dello scrittore David Icke, edito da Macroedizioni, in cui si ipotizza che la Terra sia controllata da intelligenze aliene). A un certo punto, si incontra perfino una famosa battuta da "L'Esorcista" (contenuta sia nel libro, sia nella riedizione della pellicola).

Un negozio di antichità nasconde segreti perduti fin dal XX secolo.

della retorica trasformare in "elementi del progresso" crimini contro la cultura, come la legge che vieta la scrittura manuale (con carta e penna) o il possesso di libri stampati? *TMoS* presenta queste e altre problematiche, intessendole in modo elegante in una trama per nulla retorica.

Mentre sarebbe stato semplice dare voce a un solo punto di vista (che, in genere, tende a essere quello antigovernativo), i personaggi che Peter incontra durante le sue avventure esprimono opinioni diverse su queste questioni scottanti, in alcuni casi apparendo fin troppo paranoici, in altri esageratamente ottimisti e ragionevoli. Dove sta la "linea di confine"? Davvero l'idea di una cospirazione di alieni tesa a controllare dalle ombre il nostro pianeta può avere successo, semplicemente perché nessuno ci crederebbe? Uno degli elementi di maggior fascino di *TMoS* sta proprio nella progressiva scoperta dei vari strati della realtà, senza che nulla venga dato per scontato. Il misterioso signor Oswald, per quanto ne sappiamo a un certo punto, poteva benissimo essere al lavoro su un piano terroristico.

Il gioco in sé non si discosta dalla struttura classica del suo genere. Cliccando sullo schermo muoveremo Peter per le varie ambientazioni in cui si sviluppa l'avventura, gli faremo raccogliere oggetti utili o inizieremo una conversazione con i personaggi non giocanti; il tasto destro ci consentirà di esaminare meglio particolari interessanti, o di leggere manifesti e cartelli. Le conversazioni avverranno scegliendo da un menu la frase che vorremo pronunciare e il programma avrà l'accortezza di evidenziare i dialoghi che non avremo ancora provato. In generale, saremo liberi di tentare tutte le strade ed "esaurire" le conversazioni senza timore, giacché il gioco non prevede l'eventualità di cacciarci in un vicolo cieco. Un elemento fastidioso è la necessità, in alcune zone, di puntare il mouse su uno o due pixel dello schermo per evidenziare un oggetto o una locazione altrimenti invisibili – un difetto che suscita quasi più paranoia delle scoperte che faremo nella storia, soprattutto quando saremo

"Un ritorno all'epoca d'oro delle avventure punta e clicca"

bloccati. L'altro difetto di *TMoS* è la gestione pessima delle inquadrature. Peter, rappresentato in grafica 3D, si muove in ambientazioni bidimensionali, ma il punto di vista spesso cambia così bruscamente e arbitrariamente che è facilissimo confondersi, e tornare sui propri passi pensando di proseguire lungo una certa direzione, o non capire in che posizione si trova un determinato luogo rispetto a un altro.

L'ultimo elemento che desideriamo segnalare, anche se personalmente non l'abbiamo trovato un difetto, è che le conversazioni tendono a essere estremamente lunghe.

Ciò permette di caratterizzare meglio i personaggi secondari, di instaurare autentici dibattiti con Peter sulle problematiche affrontate dal gioco e, in generale, di sentirsi all'interno di un bel romanzo di fantascienza.

The Moment of Silence è un titolo longevo e ricco di enigmi, e non si possono certo accusare i suoi progettisti di aver voluto "allungare il brodo".

Chi teme che il genere delle avventure grafiche sia entrato in declino dopo il bellissimo *The Longest Journey* di FunCom deve provare questo thriller fantascientifico-paranoico – non solo uno dei titoli più coinvolgenti del suo genere, ma uno sguardo alla realtà contemporanea solo marginalmente mascherato dall'ambientazione futuribile!

Vincenzo Beretta

IN ALTERNATIVA...

The Longest Journey, Nat 00, 8
La storia di April, una studentessa che vive in un futuro simile al "Quinto Elemento" e che, lentamente, si accorge di come i suoi sogni siano più reali di quanto sembri. GMC ha allegato l'avventura al numero di marzo 2004

The Black Mirror, Nov 04, 8
Una riuscita avventura grafica con atmosfere alla Agatha Christie e una spruzzata di sovrannaturale. Peccato per il finale un po' affrettato

■ Casa Digital Jesters ■ Sviluppatore House of Tales ■ Distributore E2 Newave ■ Telefono 055/7326048 ■ Prezzo € 40 ■ Sistema Minimo PIII 800, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, DVD, 500 MB HD ■ Sistema Consigliato PIII 1 GHz, 512 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.e2publishing.net/games/tmos

+ Trama affascinante e verosimile
+ Personaggi ben caratterizzati
+ Longevo

− Inquadrature da dimenticare
− Conversazioni lunghissime
− Alcuni particolari troppo nascosti

Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama. A tratti un po' lento e con inquadrature poco azzeccate.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8
SONORO	7	LONGEVITÀ	8

8½

GENERE: AZIONE/AVVENTURA

SCRAPLAND

A più di quattro anni dalla pubblicazione di *Alice*, American McGee torna... sul luogo del misfatto!

Spoot-Nick sarà sempre al nostro fianco: grazie a lui riusciremo a cambiare nave in ogni momento.

Le gare sono piuttosto frequenti in *Scrapland*: in questo caso, è addirittura necessaria la qualificazione.

Il sindaco di Chimera è il classico politico "con le mani in pasta".

IN ITALIANO

Scrapland viene pubblicato nel nostro Paese con tutti i testi tradotti in italiano, mantenendo però l'ottimo doppiaggio originale in inglese.

L'AMICO ALLIBRATORE

A margine delle vicende della trama principale, D-Tritus potrà accettare le sfide dell'allibratore di Chimera. Vengono proposte azioni molto particolari, come uccidere un certo numero di Spillatori vestendo i panni di un infermiere, per esempio. Una volta soddisfatti i requisiti richiesti, D-Tritus sarà in grado di vincere un premio (solitamente un progetto per un'arma o un potenziamento) sfidando nell'arena altri personaggi.

METALLO VELOCE, MONETA PESANTE

Un robot non è nessuno senza una nave spaziale "di classe" su cui potersi spostare. Purtroppo, nulla in Chimera è gratuito e, come tutti noi mortali, D-Tritus dovrà fare attenzione al suo bilancio. L'innegabile vantaggio del simpatico robot, però, è costituito dalle diverse modalità di approvvigionamento monetario su cui riuscirà a contare: la legalità in Chimera, infatti, è un concetto molto labile e soprattutto legato a spazi temporali decisamente ristretti. Basterà distruggere qualche astronave o soffiare letteralmente i soldi dalle tasche degli altri personaggi per mettere insieme un buon gruzzolo... avendo l'accortezza di darsela a gambe di fronte alla polizia!

I Mosquito sono una vera e propria miniera d'oro, a patto di avere armi adatte.

PER realizzare un videogioco vincente, che sappia catalizzare l'attenzione di critica e pubblico, non sempre è necessario stravolgere schemi consolidati. Talvolta, è sufficiente qualche buona idea, un'ambientazione accattivante e una realizzazione tecnica di prim'ordine per dar vita a un piccolo capolavoro.

Il poliedrico e iperattivo game designer American McGee ha probabilmente consapevole di questa particolare filosofia. American è infatti salito agli onori della cronaca grazie all'ispirato *American McGee's Alice*, per il quale ha sfruttato il noto canovaccio del gioco d'azione/sparatutto in terza persona allo scopo di dipingere un Paese delle Meraviglie lontanissimo dalle tinte pastello tipiche dell'iconografia disneyana. Cupo, goticheggiante, inconsueto... *Alice* trasportava l'utente in un mondo fatto di architetture, armi e personaggi fuori dagli schemi, senza privarlo della calda coperta di una giocabilità più che rassicurante. Il medesimo percorso creativo caratterizza ogni singolo poligono di *Scrapland*, la seconda produzione cui American McGee ha associato il suo ormai celebre nome (il titolo completo sarebbe, infatti, *American McGee Presents: Scrapland*). L'impostazione generale è quella che oggi va per la maggiore e segue il sentiero aperto da *Grand Theft Auto III* e dai titoli d'azione/avventura caratterizzati dalla libertà di movimento. Su questa tela, American e il team di sviluppo Mercurysteam Entertainment hanno tratteggiato un mondo nuovamente inconsueto e intrigante.
Sfondo delle vicende e vero co-protagonista del gioco è l'asteroide Chimera, popolato unicamente da robot e costruito sui resti di una discarica umana. Una società ipercritica verso l'operato del nostro genere d'appartenenza, considerato dalle macchine capace solamente di consumare e inquinare senza ritegno, che però, proprio dai peggiori stereotipi "terrestri", ha ereditato la sua organizzazione sociale e amministrativa. Chimera è un inferno di burocrazia, di malaffare, di politici corrotti e di poliziotti disonesti, di personaggi, insomma, che vivono di intrighi, sotterfugi e compromessi.

Tra le vaste architetture dell'asteroide, ognuno pensa per sé, con la certezza di contare sull'impunità garantita dal Grande Database, vera e propria divinità per il mondo dei robot. La "matrice" di ogni

Tutti possono parlare con D-Tritus in qualsiasi momento, ma noi dovremo usare obbligatoriamente i comunicatori.

I vescovi sono in grado di fornirci qualche vita in più. Che prezzi, però!

ACTOR'S STUDIO

Ogni personaggio di *Scrapland* è dotato di un'abilità particolare, che D-Tritus potrà sfruttare a proprio vantaggio una volta che ne avrà assunto le sembianze. Molte delle abilità consumeranno energia, che il nostro eroe recupererà unicamente nei suoi panni. Quindi, sarà bene assicurarsi di avere un buon numero di batterie di scorta prima di trasformarsi.

D-TRITUS Può attaccare e annientare ogni robot.

FUNZIONARI Alterano il tempo per muoversi velocemente.

CAPO DEI BANCARI Risucchia denaro in quantità.

BETTY È capace di generare devastanti esplosioni.

CAPO DELLA POLIZIA I suoi "rigurgiti" sono temibili.

BANCARI Risucchiano piccole somme dalle tasche altrui.

BERTO Ruota su se stesso ed emette raggi accecanti.

POLIZIOTTI Si producono in vere e proprie estorsioni.

INFERMIERI Prodighi di martellate per tutti i robot fuori di testa.

IL SINDACO La sua parlantina addormenta chiunque!

POLIZIOTTI ARMATI Il cannone in dotazione è molto utile!

MESSAGGERI Il loro raggio è utile per stordire gli altri robot.

VESCOVI Sparano plasma e annientano gli infedeli.

BEHOLDER Indicano i malfattori richiamando la polizia.

SPILLATORI Possono effettuare salti singoli e doppi.

abitante di Chimera viene infatti replicata all'interno di questa inconsueta banca dati, una sorta di scrigno grazie a cui un robot, in caso di morte, può essere immediatamente ricostituito. L'immortalità a portata di mano, quindi, ma non senza un prezzo, visto che il Grande Database viene gestito da una casta di opulenti vescovi, sempre pronti a estorcere denaro in cambio di vite extra.

Tale "affresco" viene disegnato sui nostri monitor attraverso gli occhi di un nuovo abitante dell'asteroide, il simpatico D-Tritus, robot giunto su Chimera proprio quando avvenimenti inconsueti sconvolgono la tranquilla esistenza della comunità. Assunto, fin dal suo arrivo, come reporter per il network televisivo locale, D-Tritus si troverà suo malgrado coinvolto nella risoluzione di un complotto che ha portato all'uccisione (definitiva, questa volta) di un personaggio di spicco. Comincerà, così, a comprendere i molti strati e le diverse sfaccettature che compongono la società dei robot, a conoscerne da vicino i protagonisti e a raggiungere la consapevolezza di quanto la linea di confine tra la legalità e l'illegalità sia labile.

Espletate le prime formalità e acquisito un rudimentale mezzo di trasporto, D-Tritus scoprirà di possedere alcune abilità particolarmente utili per svolgere i suoi compiti quotidiani: innanzitutto sarà in grado di impersonare qualsiasi altro robot, sia avvicinandolo per "sovrascriverlo" (come

avveniva con il celebre cherubino di *Messiah*), sia interfacciandosi con i nodi del Grande Database e replicando la sua matrice, assumendone così le sembianze e le abilità speciali.

"Chimera è un inferno di burocrazia e corruzione"

Operazioni, queste, considerate illegali su Chimera e che porteranno immancabilmente su D-Tritus le attenzioni della polizia. Possessioni e camuffamenti andranno quindi eseguiti distanti dagli occhi degli altri robot, pena l'inseguimento da parte di "piedipiatti" corazzati e armati fino ai

denti e la necessità di fuggire e nascondersi; anche quando la trasformazione avverrà con successo o l'allarme rientrerà dopo una fuga, D-Tritus dovrà comunque muoversi con circospezione nei panni altrui, visto che i raggi inquisitori degli onnipresenti Beholder saranno in grado di smascherarlo.

La porzione di gioco ambientata all'interno delle strutture di Chimera si presenta, quindi, ricca di spunti, e non meno interessante è quello che D-Tritus scoprirà quando uscirà all'aperto, per girovagare tra il tentacolare traffico dell'asteroide. Ogni robot che si rispetti deve avere un mezzo di trasporto e, al di là del primo catorcio che gli verrà generosamente messo a disposizione, D-Tritus dovrà ben presto dotarsi di navi potenti e veloci per far fronte ai compiti che gli capiteranno di fronte. Per fortuna, grazie all'officina di Rusty, D-Tritus sarà in grado di

GARE IN RETE

Le grandi arene di gara di *Scrapland* si adattano perfettamente a qualche sfida in multiplayer. Le modalità seguenti, disponibili sia in versione "tutti contro tutti", sia a squadre, sono a disposizione di chiunque volesse reclamare la superiorità della propria nave da battaglia!

DEATHMATCH: La classica sfida all'ultimo sangue.
CACCIA ALLE BANDIERE: Vince chi raccoglie il numero più elevato di bandiere.
UNA BANDIERA: Solo chi è in possesso del "testimone" può prendere il controllo delle diverse aree disponibili.

REQUISITI DI SISTEMA

VERDETTO: Se togliamo qualche indecisione immediatamente successiva al caricamento dei livelli (curiosamente, la cosa è evidente nelle prigione, un ambiente molto raccolto), il gioco dimostra una buona fluidità in ogni situazione, anche alle risoluzioni più elevate. Solo nelle situazioni più affollate e dense di effetti speciali, impostando il filtro anisotropico a 16x e l'AA a 6x, abbiamo sperimentato dei cali di frame rate.

■ Opzioni Grafiche **Risoluzione da 640x480 a 1600x1200 (compreso formato Widescreen 848x480 e HDTV 1280x720), livello dettaglio di texture e ombre, Motion Blur, modalità Bloom, filtro anisotropico.**

Il nostro PC P4 2,4 GHz, 1 GB di RAM, ATI X800 XT

Q3 Demo	259,5
3DMark05	4.568
CodeCreatures	54,7

1024x768: Alla risoluzione "canonica", il gioco si comporta egregiamente con tutti gli effetti attivati.
1280x1024: Una risoluzione consigliabile sui monitor che non superano i 60Hz a 1600x1200.
1600x1200: Anche alla risoluzione massima, *Scrapland* è fluido e perfettamente giocabile.

Le architetture di Chimera sono spettacolari. Qui sembra di essere sul pianeta Coruscant di "Star Wars".

UNO SGUARDO ALL'INTERFACCIA

Durante i nostri vagabondaggi su Chimera, potremo contare su un'interfaccia particolarmente ricca di dettagli.

IN ALTERNATIVA...

Beyond Good & Evil, Nat 03, 8
Il gioco di Michel Ancel si avvicina molto a *Scrapland*: l'avventura del game designer francese presenta anch'essa un complotto da risolvere e un'ambientazione ricca e particolare

GTA: Vice City, Lug 03, 9
Impossibile non citare l'espressione più elevata del genere cui appartiene *Scrapland*. *Vice City* è un gioco dissacrante, violento e ironico al tempo stesso.

Gli interni di *Scrapland* sono caotici, complessi e pieni di vita.

assembiare nuove navi scegliendo di volta in volta telaio, motore e armi tra quelli disponibili, e durante l'avventura i progetti di componenti sempre più avanzati andranno ad aggiungersi alla scarsa disponibilità iniziale. In alcuni casi, saranno le missioni stesse a fornirgli – e a noi con lui – qualche nuova chicca, in altri bisognerà scommettere su noi stessi accettando le sfide di un allibratore veramente "fuori di testa" oppure vestire i panni degli esploratori per cercare progetti nascosti tra le vaste strutture di Chimera.

Attraverso una struttura di gioco che fornisce una grande libertà di movimento, quindi, si snoda una trama che, a dispetto delle ottime premesse, si rivela essere molto lineare e poco interpretabile. Le missioni, sebbene non richiedano un'immediata risoluzione (è consentito gironzolare per Chimera in assoluta autonomia), non presentano che un modo per essere risolte; l'immedesimazione in altri personaggi è focalizzata unicamente alla risoluzione di compiti molto specifici e si comprende ben presto che il canovaccio su cui vengono narrate le vicende è improntato a una certa ripetitività di fondo.

Non manca la varietà, nelle situazioni proposte da *Scrapland*. Si spazia tra missioni a piedi, gare mozzafiato e battaglie all'ultimo proiettile. Ciò che non convince appieno è il modo in cui tutte le caratteristiche del gioco, di per sé convincenti, vengono assemblate.

Le splendide architetture interne ed esterne, paradossalmente, diventano un ostacolo quando la missione richiede di attraversarle continuamente da un capo all'altro. Le battaglie e le gare si ripetono in maniera talvolta troppo insistente e, soprattutto, si riscontra l'abuso di veri e propri artifici narrativi. Ogni volta che D-Tritus necessita di un'informazione da un altro robot, infatti, si troverà assegnati diversi compiti da svolgere per "ripagare" il favore, e capiterà che questi risultino forzati o, più semplicemente, noiosi.

Eppure, nel suo complesso, *Scrapland* non delude, grazie anche a una realizzazione tecnica eccellente, non tanto dal punto di vista del puro conteggio dei poligoni, ma per le scelte artistiche che hanno accompagnato la realizzazione di personaggi e ambientazioni.

Ogni pixel è disegnato con gusto caricaturale, a partire dall'eroe-belloccio, per giungere ai singoli componenti delle varie caste di Chimera. Complici un doppiaggio di grande spessore (purtroppo solamente in lingua inglese) e animazioni particolarmente ispirate, i personaggi prendono letteralmente vita sullo schermo e sono capaci di strappare una risata a denti stretti. Anche senza raggiungere le meraviglie di un *Doom 3* o di un *Half-Life 2*, quindi, *Scrapland* convince appieno: non manca qualche effetto speciale degno di nota e l'impatto visivo generale è ricco.

Nonostante qualche impaccio e qualche difetto congenito, *Scrapland* invita il giocatore ad andare avanti, a saperne di più sul complotto in stile "X-Files" che D-Tritus sta vivendo, a scoprire chi muove i fili. La voglia di proseguire mitiga i passaggi meno fluidi e appaganti e rende l'esperienza globalmente più che godibile.

Simone Soletta GIOCHI COMPUTER

■ Casa Deep Silver ■ Sviluppatore Mercurysteam ■ Distributore Koch Media ■ Telefono 055/3247352 ■ Prezzo € 44,99 ■ Sistema Minimo PIII 800, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB T&L ■ Sistema Consigliato P4 2,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB T&L ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore Internet, LAN ■ Internet www.scrapland.de

+ Grafica ispirata
+ Buona varietà di base
+ Simpatico e divertente

− A tratti ripetitivo
− Qualche caricamento di troppo
− Trama lineare

Scrapland **reinterpreta in chiave futuristica e caricaturale lo stile di *Grand Theft Auto III*, proponendo un'avventura intrigante, ma non priva di difetti.**

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8
SONORO	8	LONGEVITÀ	8

8

GENERE: STRATEGIA/GESTIONALE

LE CITTA' IMMORTALI I FIGLI DEL NILO

I creatori di *Faraon* ci riportano nell'Egitto dell'antichità, con un riguardo maggiore per le necessità dei nostri sudditi...

Sarà utile organizzare alcuni edifici in "quartieri di lavoro", con operai, sovrintendenti e artigiani specializzati collocati in un'area vicina alle materie prime – come una cava di pietra.

Nel gioco assisteremo a graziosi quadretti di vita familiare.

ANTICHE STAGIONI

L'anno, nel gioco, è diviso in tre stagioni di quattro mesi l'una: Akhet porta la piena del Nilo che rinnova la terra, Peret è il periodo della semina e Shemu quello del raccolto. Ogni stagione è rappresentata, simbolicamente, da un ciclo giorno/notte di 24 ore, in modo simile a quanto avveniva in *Europa 1400: the Guild* di JoWooD. Di giorno si lavora e di notte ci si riposa – anche se ai nobili, ogni tanto, piace organizzare chiassose feste notturne

IN ITALIANO

I Figli del Nilo **giungerà su una giunca nel nostro Paese, con il manuale e i contenuti del gioco completamente tradotti in italiano. Per qualche ragione, sono rimaste in inglese non sottotitolato le voci dei sudditi quando commentano in vari modi l'andamento delle cose nel regno. Sebbene non indispensabili, i loro suggerimenti sono utili per capire cosa stia accadendo, e il mancato doppiaggio si rivela un'omissione fastidiosa.**

GLI sviluppatori di TiltedMill possono sembrare gli ultimi arrivati sulla scena dei giochi gestionali e di strategia, ma, in realtà, tra loro si nascondono molte delle persone che lavorarono per la defunta Impressions su titoli come *Faraon* e *Caesar III*.

Non deve dunque sorprendere se la loro prima offerta è un radicale passo in avanti in quel peculiare genere che può essere definito "manageriale di città antica". *Le Città Immortali: I Figli del Nilo* riprende idealmente il filo interrotto dai tempi di *Faraon* e della sua espansione *Cleopatra*, presentando una innovativa grafica in 3D e un modello di simulazione delle dinamiche sociali ed economiche ancora più sofisticato.

Il nostro ruolo è quello di un Faraone cui viene affidato il governo assoluto di una città. "Da grandi poteri derivano grandi responsabilità" dicevano già all'epoca, e spetterà a noi fare fronte a queste ultime soddisfacendo le esigenze di tutte le classi di cittadini, dagli umili contadini, ai sofisticati nobili. Il popolo ha bisogno di cibo, luoghi in cui pregare gli dei, mercati in cui acquistare merci di lusso da regalare a mogli e fidanzate e, più concretamente, cave di pietra e fabbriche di mattoni con cui edificare strutture di vario tipo.

Il tutorial de *I Figli del Nilo*, diviso in tre "capitoli", introduce gradualmente i concetti essenziali, più o meno nell'ordine in cui dovremo affrontarli. All'inizio occorrerà pensare ai bisogni materiali dei cittadini: cibo, beni di lusso, materiale da

"Il gioco segue ogni singolo cittadino"

costruzione e infrastrutture (come le strade). L'obiettivo sarà di realizzare una piccola comunità in grado di sopravvivere e di crescere grazie a un contributo equilibrato di tutte le parti sociali.

In seguito, verranno i bisogni spirituali, legati soprattutto alla forte convinzione del popolo egizio che vi sia una vita dopo la morte, e quelli medici (proprio così, farmacie e ospedali saranno introdotti dopo i negozi di profumi). Infine, il nostro Faraone dovrà preoccuparsi di raggiungere "l'Immortalità", ovvero che il suo nome sia pronunciato con rispetto per i secoli a venire, grazie ai conseguimenti politici ottenuti e agli enormi monumenti agli dei (e a se stesso) che il suo popolo avrà saputo innalzare.

La struttura di gioco è, superficialmente, molto semplice, e si articola attorno a degli scenari (sia singoli, sia collegati in una "campagna") – ognuno dei quali richiederà di affrontare una serie particolare di sfide durante l'edificazione di una città. Alla base dell'economia c'è il Nilo, con le sue piene che garantiscono terreno fertile e raccolti agricoli. Questi soddisfano le esigenze primarie: cibo, vestiti e, insieme a un po' di

LA VITA QUOTIDIANA AL TEMPO DEGLI EGIZI

Il gioco non solo tiene conto delle esigenze individuali di ogni cittadino, ma consente di seguire materialmente i nostri sudditi durante la loro vita quotidiana in città, dando anche a noi l'opportunità di osservarne le attività. Un utile ausilio è la possibilità di fissare la telecamera virtuale su un suddito che ci interessa particolarmente e di "zoomare" su di lui a piacimento. In questo modo verificheremo, per esempio, se un particolare artigiano deve fare "giri" troppo lunghi per raccogliere i materiali di cui ha bisogno, prima di tornare alla sua bottega, o se un Sacerdote passa la maggior parte della sua giornata in transito tra la scuola in cui insegna e il tempio in cui tiene funzioni religiose - faticando a svolgere materialmente le sue funzioni.

Dalla mappa strategica potremo allacciare relazioni sia con altre città del regno, sia con governanti stranieri.

I soldati garantiscono l'ordine interno e la difesa dai nemici. Avranno bisogno di armi, corazze e di un comandante.

Per ogni elemento del gioco potremo fare apparire una descrizione cliccando sull'icona di "aiuto".

fango, materiali da costruzione. Accanto alle capanne di partenza saremo così in grado di costruire le prime case: alcune per i contadini e i cittadini comuni, altre per le famiglie nobiliari.

Ogni casa ospiterà una famiglia, i cui componenti saranno caratterizzati e seguiti individualmente nel gioco. Il capo-famiglia, che sarà sempre un uomo, praticherà una professione specifica: potrà essere mercante di sandali, creatore di gioielli, fabbricante di papiro o altro. In base alla professione, moglie e figli lo assisteranno in vari modi: per esempio, nelle fabbriche di papiro i figli raccoglieranno la materia prima dai canneti sulle rive del Nilo, mentre il padre la trasformerà in fogli per gli Scribi.

Per essere felice, una famiglia avrà bisogno sia delle materie prime per svolgere il proprio lavoro, sia di vedere soddisfatti i suoi bisogni sociali e spirituali. Le prime potranno essere raccolte in natura, acquistate presso altre botteghe specializzate nella loro produzione o importate, grazie a un editto del Faraone, da città straniere (per esempio, senza il legno di cedro proveniente dal Libano i carpentieri navali non riusciranno a realizzare vascelli robusti). I secondi includeranno luoghi dove rivolgersi in caso di malattie, negozi dove acquistare beni comuni e di lusso, feste comunitarie e centri religiosi ove venerare gli dei e seppellire i morti. Tali esigenze cambieranno anche in base al ceto sociale. I nobili, per esempio, vorranno anche scuole in cui educare i figli, ed esigeranno per le loro mogli profumi e gioielli molto costosi.

Il bilanciamento tra le capacità produttive della città, le esigenze dei suoi abitanti e la necessità di crescere ed espandersi sarà dunque la sfida più grande per il Faraone. Sarà necessario assumere uno Scriba che verifichi la regolarità del gettito fiscale? Avremo bisogno di un Sacerdote che lo eduichi e di una scuola ove possa essere istruito. Se non avremo scuole, dovremo costruirne una e ciò richiederà mattoni sufficienti - un vero guaio se le nostre fabbriche non saranno in grado di garantirli in tempo breve. Se questo secondo contrattempo dovesse verificarsi, dovremo dunque decidere quali passi intraprendere per migliorare la produzione dei materiali da costruzione, e ciò potrà condurre alla modifica dell'equilibrio economico raggiunto e ad altre decisioni difficili. Come abbiamo scritto, il Faraone ha anche obiettivi strategici. Aumentare il proprio prestigio (facendo crescere in dimensioni e potere le città da lui governate) e instaurare relazioni con altri centri abitati (da cui può venire anche il rischio di guerre - un evento, a prescindere dal risultato, sempre dannoso per l'economia del Regno). Un fatto che *I Figli del Nilo* permette di comprendere molto bene è il significato simbolico di opere monumentali, come la costruzione della Sfinge o della Grande Piramide: al di là dell'impatto estetico, esse erano la dimostrazione di un popolo che aveva raggiunto capacità produttive e organizzative estreme, e che le metteva a frutto nel modo più spettacolare, grazie alla guida di un sovrano illuminato.

I Figli del Nilo è, dunque, un titolo ricco di spessore e notevolmente realistico, che però cade nella trappola di voler offrire

NEL DVD

Abbiamo inserito il demo de *I Figli del Nilo* all'interno del DVD allegato all'omonima edizione di Giochi per il Mio Computer.

STILE IMPERO

La grafica de *I Figli del Nilo* è una versione più avanzata di quella utilizzata da Sierra per *Empire Earth*. TiltedMill ha trovato più economico adattare un motore già esistente, piuttosto che crearne uno partendo da zero. L'effetto finale è molto gradevole e ricco di atmosfera, ma l'aspetto complessivo del titolo sembra quello di un gioco di un paio di anni orsono. Curiosamente, però, sarà necessario un sistema discretamente potente per gustarlo con tutti i dettagli al massimo.

IL FAVORE DEGLI DEI

Gli Egizi avevano diecimila divinità, ma il gioco rappresenta solo quelle più importanti, come Amon, Ra, Bastet, Iside, Osiride e così via. Ogni città ha i suoi dei "favoriti", in base alla regione in cui sorge, mentre ogni nume, a sua volta, favorisce aspetti diversi del nostro regno. Per esempio, Amon, protettore dei poveri, è particolarmente apprezzato da operai e contadini. In onore degli dei è consentito erigere templi e santuari. Questi luoghi di culto possono essere "generici" (tutte le divinità vi vengono venerate) o dedicati a un nume particolare – aumentando così il suo favore nei nostri confronti a scapito degli altri.

Ai moli della città attraccheranno giunche che trasportano merci e mercanti da varie regioni del regno.

L'editor di scenari e campagne consente di realizzare partite personalizzate, ed è lo stesso utilizzato dai progettisti del gioco.

IN ALTERNATIVA...

Faraon, Dic 99, 8
Il manageriale storico della defunta Impressions è ancora disponibile in versione budget insieme alla sua espansione *Cleopatra La Regina del Nilo*, e rappresenta un'alternativa gradevole e più semplice

Tropico 2: Il Covo dei Pirati, Nov 03, 8
Non guideremo una civiltà, ma, più prosaicamente, un'isola di pirati. I problemi manageriali saranno comunque molti, e tutti legati alla necessità di soddisfare le ciurme. GMC ha allegato questo titolo al numero di dicembre

troppo ai suoi giocatori, senza fornire loro i mezzi adeguati per gestire il tutto. Fin dal tutorial, che pure è molto dettagliato, ci si rende conto di come gli elementi di cui occorre tenere conto siano tantissimi.
Il risultato è che non è sempre facile capire perché le cose nella nostra città non stanno "girando", causando insoddisfazione generale.

Tali critiche, beninteso, non sono rivolte ai meccanismi che gestiscono il gioco in sé (estremamente affascinanti e sofisticati), quanto piuttosto al carico di lavoro che viene posto sul giocatore. Non crediamo che, nella Storia, vi sia stato un Faraone (o qualsiasi altro leader più o meno assoluto) costretto a seguire personalmente i bisogni e le beghe di ognuno dei suoi cittadini.

In genere, si presume che vi siano dei ministri, anche non necessariamente competenti, incaricati di gestire gli aspetti più minuti del governo, lasciando a noi la macrogestione del regno. In *I Figli del Nilo*, se un sacerdote non avrà cura del proprio tempio, toccherà a noi cercare personalmente di capire che fine abbia fatto il latitante; se un negozio di beni di lusso non produrrà, spetterà sempre a noi trovare l'anello debole della catena economica che conduce a quel particolare prodotto finito – e già il renderci conto della carenza di merci in sé può non essere un fatto immediato. Il lato positivo è che l'interrelazione tra i diversi membri della società (contadini, artigiani, nobili, mercanti...) è sempre logica e la catena economica che conduce dal raccolto nei campi, alla vendita di un prodotto finito al mercato può essere seguita senza soluzione di continuità.
Così, la valutazione finale risulta essere una media tra le sue potenzialità e l'eccesso di dettaglio e microgestione necessari per agire al meglio. *I Figli del Nilo* è un buon titolo di partenza per TiltedMill, e i più pazienti (e coloro che hanno un interesse concreto per la storia quotidiana dell'antico Egitto) lo troveranno un piccolo gioiello. Prima di acquistarlo, però, sarà importante valutare quanto realmente desideriamo un gioco che ci mette di fronte ai problemi del Faraone, di tutti i suoi ministri e dell'ultimo dei nobili che non trova i profumi della Nubia per sua moglie.

Vincenzo Beretta

■ Casa Sega ■ Sviluppatore TiltedMill ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo € 44,99 ■ Sistema Minimo PIII 800, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 750 MB HD ■ Sistema Consigliato P4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.immortalcities.com/cotn

- Grafica piacevole
- Modello sociale complesso
- Molti scenari e tre campagne

- Microgestione complessa
- A tratti noioso o frustrante
- Interfaccia poco funzionale

Un gioco strategico di spessore, penalizzato da un'interfaccia che rende difficile seguire le vicende del nostro regno. Richiederà un po' di pazienza.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7
SONORO	7	LONGEVITÀ	8

7

GENERE: GDR ONLINE

EVERQUEST II

Torna in grande stile uno dei punti di riferimento per i giochi di ruolo online.

Gli eroi, in *EverQuest II*, parlano attraverso dei balloon tipici da fumetto. Se si tratta di personaggi non giocanti, ciò che dicono sarà anche riprodotto dalla scheda sonora.

È possibile spostarsi, all'interno della stessa città o nel mondo, grazie a dei mezzi di trasporto. Peccato che il viaggio consista in una semplice schermata di caricamento.

COLLEZIONISTI AMERICANI

La Collector's Edition di *EverQuest II* venduta negli USA non può che suscitare l'invidia di tutti i videogiocatori europei. La confezione, consistente in una bella scatola metallica, contiene: un esclusivo volumetto di artwork; un DVD Bonus con i trailer del gioco e il "dietro le quinte; il CD con la colonna sonora; la mappa in stoffa di Norrath; il poster a doppia faccia di Lucan (autografato dal doppiatore Chnstopher Lee) e Antonia (autografato dalla doppiatrice Heather Graham); il poster a doppia faccia con le mappe di Qeynos e Freeport; e una moneta numerata contenuta in un sacchetto di stoffa. In più, agli acquirenti spettano i seguenti contenuti aggiuntivi nel gioco: un'illustrazione di *EQ 2* da utilizzare sulle pareti del proprio alloggio, le statuette parlanti di Antonia e Lucan e un cucciolo di drago come animaletto da compagnia per il proprio personaggio. Un bottino allettante, che negli Stati Uniti è venduto a un prezzo orientativo di 89,99 dollari. Consigliamo, a chi fosse interessato all'acquisto, di informarsi preventivamente sull'eventualità di problemi di connessione ai server, dovuti all'utilizzo della versione americana in Europa.

SOLO IN INGLESE!

***EverQuest II* viene venduto con la confezione in italiano, ma il gioco è interamente in inglese (dialoghi, menu e testi su schermo). Inoltre, la maggior parte degli utenti che si incontreranno e con cui si avrà modo di interagire parlerà la lingua d'Albione.**

MENTRE Electronic Arts sembra non avere alcuna concreta intenzione di dare un seguito consistente alla sua pietra miliare, *Ultima Online*, Sony Online Entertainment è decisamente dell'avviso opposto. Con *EverQuest II*, ha espanso in modo colossale le potenzialità di quello che è stato per anni il più acerrimo concorrente della saga multiplayer di Lord British.

EQ 2 si candida al titolo di miglior esponente della nuova generazione di giochi di ruolo online, ma, se EA si è fatta da parte, SOE ha il compito di battere una nuova schiera di concorrenti, tra cui le debuttanti Square Enix (*Final Fantasy XI*) e Blizzard (*World of Warcraft*), che rappresentano una minaccia per niente aleatoria. Cosa offre, quindi, *EQ 2* per tenere alta, agli occhi dell' appassionato di GdR online, la bandiera di un marchio ormai storico? Tanto; veramente tanto. Innanzitutto, una struttura di tutto rispetto per un MMORPG. Come sa chi frequenta il genere, i giochi di questo tipo necessitano di server ben funzionanti, in grado di ospitare svariate decine di partecipanti, e di costanti aggiornamenti. Nei circa quaranta giorni in cui abbiamo effettuato la nostra prova, non ci siamo mai imbattuti in alcun problema: ci è sempre stato possibile giocare sul server scelto inizialmente per i nostri personaggi e gli aggiornamenti automatici hanno portato ulteriori benefici rispetto alla prima installazione. La stessa cura per l'utenza è riscontrabile anche nell'interfaccia di gioco vera e propria, che, per quanto complessa, riesce a rendersi utilizzabile da chiunque grazie a un accurato sistema di help in linea, dotato addirittura di un potente motore di ricerca per risolvere dubbi o curiosità.

"Il mondo di gioco funziona alla perfezione"

Dal punto di vista della giocabilità, *EQ 2* vanta una curva di apprendimento impeccabile. Al di là del fatto che, dopo la creazione del personaggio, si verrà accompagnati per mano da un tutorial ben integrato nella trama, alla scoperta delle possibilità che il titolo offre, è proprio il mondo in sé a "funzionare" perfettamente. I personaggi non giocanti (NPC, in originale) propongono al nostro alter ego una serie di missioni (Quest, in inglese) sempre adeguate al suo livello di esperienza. In pratica, è molto difficile trovarsi persi per i meandri di Norrath senza sapere cosa fare o senza avere la possibilità di risolvere le avventure che ci sono state proposte. Al contrario, c'è tantissimo da fare e, soprattutto, spetta sempre al giocatore decidere quali imprese risolvere per prime, in che modo e in compagnia di chi.

Già, in compagnia. Come tutti i MMORPG, anche *EQ 2* è basato sull'interazione tra più partecipanti. Per affrontare con qualche speranza di successo le missioni più impegnative, è consigliabile muoversi in gruppo. È consentito formare compagnie di un massimo di sei personaggi e collegarne fino a quattro insieme, per un totale di 24

ASPETTO TECNICO

EverQuest II propone uno dei motori grafici più inclini alla personalizzazione. Di base, il prodotto SOE richiede un computer abbastanza potente per essere giocato in modo degno, ma ciò che più impressiona è che il massimo livello di dettaglio e tutti gli effetti attivati, alle risoluzioni più alte, necessitino di PC praticamente inesistenti al momento dell'uscita del gioco. Lo stesso menu di configurazione fa partire un messaggio di avviso all'utente che avesse intenzione di attivare la Extreme Quality, ricordandogli che neanche le configurazioni di punta, attualmente, riescono a offrire delle prestazioni degne con tale modalità. Va detto che la grafica, se impostata ai massimi livelli, è veramente incredibile. Data la micidiale longevità che caratterizza i MMORPG, SOE ha pensato bene di realizzare un motore grafico che potrà essere, in qualche modo, al passo con i tempi anche tra un paio d'anni, quando si renderanno disponibili dei computer in grado di far girare *EQ 2* in modo soddisfacente con i dettagli al massimo. Per ora, se proprio volete provarci, assicuratevi di avere "sotto il cofano" un sistema dotato di due GeForce 6800 ULTRA in SLI, un paio di GB di RAM e un Athlon XP 4000+.

EverQuest II in modalità Extreme Performance.

EverQuest II in modalità Extreme Quality.

Completare una missione è uno dei migliori modi per ottenere equipaggiamento, soldi e punti esperienza utili a salire di livello.

NEL BENE E NEL MALE

Una delle principali scelte nella creazione del personaggio, l'unica che effettivamente influisce sulle dinamiche sociali del gioco, è quella relativa all'allineamento. Alcune razze, tra le oltre quindici selezionabili, consentono al giocatore di decidere se essere buono o malvagio. Secondo l'allineamento determinato, il personaggio sarà destinato a iniziare la sua avventura a Qeynos (per i buoni) o a Freeport (per i malvagi), diventando cittadino di uno tra i due più importanti centri politici di Norrath.

QUANTO COSTA?

Per giocare *EverQuest II* è necessario sottoscrivere un abbonamento a SOE Station. Nella confezione del gioco (disponibile sia in versione normale, sia da collezione) è incluso un mese di gioco gratis, ma per continuare a utilizzare *EQ 2* sarà indispensabile la scelta di un piano tariffario per l'immediato futuro. In particolare, è possibile optare per le seguenti tariffe:
1 mese: 14,99 dollari
3 mesi: 41,99 dollari
6 mesi: 77,99 dollari
12 mesi: 143,99 dollari
I prezzi sono in dollari e, al risultante cambio con l'euro, vanno aggiunte le tasse, che ammontano al 17,5% della tariffa scelta.

EverQuest II ha un tutorial ben fatto, che guida il personaggio (e il giocatore) alla scoperta delle sue abilità.

eroi uniti negli intenti. Più cospicua sarà la squadra formata, più accessibili saranno quei compiti che per il singolo risulterebbero difficili. L'interazione tra gli avventurieri si spinge, ovviamente, oltre il coalizzarsi per una singola missione e arriva a sfociare nella fondazione di vere e proprie gilde, per le quali esistono precisi regolamenti e opzioni.

Dal punto di vista tecnico, *EQ 2* è uno dei giochi più interessanti del momento. Pur non presentando un motore grafico rivoluzionario come quelli di *Half-Life 2* o *Doom 3*, di innovativo offre la personalizzazione dei dettagli. Sullo stesso computer, si arriva a ottenere uno scarto di circa 100 fotogrammi al secondo tra una configurazione e l'altra, segno dell'incredibile numero di parametri completamente modificabili dal giocatore. Il risultato, per gli occhi, sarà comunque valido, anche preferendo le prestazioni alla qualità, ma qualora si dovesse optare per quest'ultima, ci si accorgerebbe di una grafica realmente spettacolare.

Quel che manca a un titolo che altrimenti sarebbe un capolavoro assoluto è uno stile peculiare, aspetto su cui, invece, stanno puntando i due MMORPG citati in apertura (*Final Fantasy XI* e *World of Warcraft*). Non che ci dispiaccia il mondo di Norrath, anzi, ma non possiamo che descriverlo come un buon modello di universo fantasy, senza alcuna aggiunta "personale" da parte degli autori. Le caratteristiche esclusive dei giochi di Square e Blizzard, da questo punto di vista, sono su un altro pianeta. Altra pecca è costituita dall'assenza del PVP (Player Vs Player), ovvero una modalità che consenta ai personaggi giocanti di combattere tra loro, fino a – perché no? – uccidersi.

Quella del PVP è una delle più grosse patate bollenti per chi sviluppa un GdR online, perché creare un equilibrio tale per cui il Player Killing (l'abitudine di far fuori, anche senza motivo, altri personaggi controllati da utenti in carne e ossa) non rovini il divertimento è veramente un'impresa. Ma tirarsi indietro di fronte a una delle sfide più interessanti per chi desidera realizzare un prodotto di nuova generazione, è una mossa che lascia un po' di amaro in bocca a chi si aspettava da *EQ 2* l'esperienza online definitiva. Soprattutto, se si tiene in considerazione il fatto che l'imminente *World of Warcraft* vanterà una modalità PVP assolutamente affascinante da affrontare e perfettamente integrata nel resto del sistema di gioco.

Di qualità, *EverQuest II* ne ha molte, ma qualche importante rinuncia e la mancanza di uno stile peculiare potrebbero fargli perdere colpi nei confronti della concorrenza. Per il momento, comunque, è indubbiamente uno dei migliori MMORPG sul mercato, se non il migliore. Almeno per chi non è interessato al Player Vs Player.

Gianluca Loggia GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Final Fantasy XI, Gen 04, 8
Probabilmente meno valido come GdR online, sicuramente più dotato in termini di personalità e stile.

Dark Age of Camelot Platinum Edition, Nat 04, 8
In attesa di *World of Warcraft*, il GdR online fantasy più moderno, immediato e ben fatto, presentato nella sua forma migliore, anche se di importazione parallela.

■ Casa Sony Online ■ Sviluppatore Sony Online ■ Distributore Ubisoft ■ Telefono 02/4886711 ■ Prezzo € 44,99 ■ Sistema Minimo PIII 1 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, Internet ■ Sistema Consigliato P4 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM, Banda Larga ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore Internet ■ Internet http://everquest2.station.sony.com

+ Longevità infinita
+ Graficamente all'avanguardia
+ Fantastica curva di apprendimento

− Poca personalità
− Manca il PVP
− Richiede un PC molto aggiornato

Un gioco praticamente infinito, sempre coinvolgente e ben strutturato. Non sarà, però, ricordato per uno stile peculiare.

GRAFICA	9	GIOCABILITÀ	8
SONORO	8	LONGEVITÀ	9

8

GENERE: STRATEGIA A TURNI

WORMS FORTS UNDER SIEGE

Il condono edilizio non basterà a farvi vincere le partite!

Le armi più devastanti sono disponibili solo sui tetti di specifici edifici.

Il lanciatore a grappolo è una delle armi che è possibile utilizzare solo dalle torri.

IN ITALIANO

Tutti i menu di *Worms Forts: Under Siege* sono tradotti in italiano. È un piacere notare, inoltre, che i vermiciattoli sottolineano con simpatiche frasette nella nostra lingua tutte le loro azioni.

NON sempre innovare equivale a migliorare. Questa affermazione trova riscontro anche nel mondo dei videogiochi. Lo abbiamo visto un paio d'anni fa con una serie ben radicata nel cuore degli appassionati – ci riferiamo a *Tomb Raider* e a *The Angel of Darkness* – e dobbiamo constatarlo anche oggi, pur se in maniera più sfumata, con *Worms Forts: Under Siege*.

Team 17 torna sui monitor nel secondo esperimento a tre dimensioni di strategia a turni per anellidi. Detta così, la faccenda sembra complessa, ma la giocabilità si basa, almeno in parte, sui meccanismi collaudati della serie. Il giocatore (oppure i giocatori, un massimo di quattro anche sullo stesso PC) controlla a turno con l'Intelligenza Artificiale la propria squadra di vermetti, adoperandosi per raccogliere le casse con le armi bonus che piovono dal cielo e ingegnandosi con i ferri a disposizione per fare più male possibile ai nemici. Il tutto avviene in un ambiente 3D un po' troppo squadrato, ma comunque disegnato con dovizia di particolari simpatici. Fin qui la regola che vale per il *Worms 3D* pubblicato agli inizi del 2004. In *Under Siege*, però, lo scenario cambia radicalmente, non tanto sul piano grafico, che rimane comunque di qualità accettabile anche a un anno di distanza, quanto proprio su quello della giocabilità. L'innesto, come si deduce dal titolo, sono i *Forts*, ovvero le fortificazioni e le torri che i lombrichi sono in grado di edificare sul territorio. Sulla carta l'idea parrebbe azzeccata! Sembra fantastico costruire ospedali fortificati in cui rigenerare gli anellidi feriti e laboratori per potenziare le armi, ed è interessante anche la prospettiva di poter vincere le partite senza l'obbligo di eliminare tutti i nemici, ma semplicemente distruggendo il loro Quartier Generale.

CORSO DI INGEGNERIA

Quando si decide di costruire un nuovo edificio, è importante sceglierne con cura l'esatta posizione. Una torre troppo lontana dal Quartier Generale sarà più utile in fase di attacco, ma al contempo più esposta all'assedio del nemico.

Dopo aver selezionato il tipo di edificio, il gioco indica i punti in cui è possibile gettarne le fondamenta.

Il torrione è collegato direttamente alla struttura principale e ciò ne garantisce la solidità.

COLPO D'OCCHIO

Worms Forts: Under Siege mette a disposizione dei giocatori tre visuali differenti, da sfruttare sia per studiare la conformazione della mappa del livello, sia per utilizzare con la massima precisione le 30 e più armi a disposizione. La prospettiva normale in terza persona è più adatta alle fasi di spostamento, mentre per colpire al meglio con le armi da fuoco è bene avvalersi di quella in soggettiva. Ultima, ma non certo in ordine di importanza, la visuale panoramica, ideale per scagliare gli attacchi dal cielo.

L'arena romana vista con gli occhi di un verme, peccato che i nemici siano troppo lontani per le granate...

La visuale in terza persona rende abbastanza agevole anche una mossa complicata come il doppio salto.

Il puntamento dell'attacco aereo va eseguito obbligatoriamente con la prospettiva panoramica.

GIRO DEL MONDO

La modalità Campagna di *Worms Forts: Under Siege* si sviluppa lungo numerosi livelli, suddivisi su quattro scenari differenti. Le avventure distruttive dei vermetti hanno luogo nell'antico Egitto, per spostarsi poi nello scenario greco-romano e nella terra dei samurai, prima di chiudersi in bellezza nel Medioevo dei cavalieri di Re Artù.

Niente è meglio del jetpack, quando si rende necessario coprire in fretta delle lunghe distanze.

La tempesta elettrica è il massimo, quando si riescono a cogliere i nemici assiepati in cima a una torre.

Come se ciò non bastasse, a esaltare il videogiocatore ci si mettono anche le armi deputate allo smantellamento degli edifici, tra cui si segnala, in particolare, il rinoceronte lanciato dall'apposita catapulta. Il problema è che la vena progettistica non riesce a inserirsi nello stile di *Worms* senza causare un collasso del ritmo di gioco. Prima, quando alla "mors tua" corrispondeva la "vita mea", il gioco era tutto basato sul corretto posizionamento dei vermetti e sul tentativo di studiare a puntino la parabola delle armi. Ora, invece, conviene restare appollaiati in cima a un torrione, magari quello con la funzione di laboratorio, e approfittare dell'arsenale potenziato per distruggere le fortificazioni nemiche.
Al massimo, si può fare un salto di sotto per recuperare una cassa bonus, ma poi subito si torna al sicuro là in alto.

Il tempo a disposizione per le mosse è scandito da un conto alla rovescia di un minuto, durante il quale si è liberi di decidere se spostarsi, sopportando il sistema di controllo non proprio intuitivo, attaccare, oppure costruire. In quest'ultimo caso, bisogna considerare che i nuovi edifici verranno collegati tra loro e al Quartier Generale da un serie di mura, che aumenteranno ancora di più la sensazione di giocare all'assedio, invece che alla guerra di movimento. Per fortuna, a limitare almeno in parte la foga edilizia interviene l'importanza della roccaforte principale.
In pratica, quando il nemico riesce a sbriciolare una torre, anche tutte quelle che la utilizzavano per collegarsi al QG vengono

"La deformazione del terreno in tempo reale è un ricordo"

automaticamente distrutte. Per via di questo piano regolatore, non conviene impegnarsi nello sviluppo di muraglioni troppo estesi, cercando al contrario di progettare basi indipendenti e collegate al centro del proprio territorio.

La giocabilità oltremodo statica di *Worms Forts: Under Siege* si ripercuote più sulle modalità single player (Campagna e Le Prove), che su quelle multigiocatore. In quest'ultimo caso, infatti, è possibile che i giocatori se ne infischino delle novità e continuino a divertirsi come ai vecchi tempi. In single player, invece, bisogna sottostare alle regole dell'Intelligenza Artificiale, pena la sconfitta, e non ci si può nemmeno più sbizzarrire con attacchi nucleari che cancellino la terra sotto i piedi dei nemici. La deformazione del terreno in tempo reale è solo un ricordo e al suo posto è stata contemplata la più banale facoltà di radere al suolo le fortificazioni edificate dai giocatori.

Un aspetto che, obiettivamente, non è cambiato è l'umorismo, riscontrabile sia nella configurazione folle di alcune armi, sia nelle animazioni dei lombrichi. In questo caso, però, il discorso sull'innovazione funziona al contrario e vale la pena chiedersi se ciò che faceva ridere in passato sia comico ancora oggi. L'impressione è che *Worms* abbia perso un po' della sua verve o, quantomeno, che i videogiocatori siano diventati, con gli anni, più difficili da divertire.

Primoz Skulj

IN ALTERNATIVA...

***Worms 3D*,**
Feb 04, 8
Il primo tuffo nelle tre dimensioni ha avuto successo perché la giocabilità classica era stata conservata pressoché intatta.

***Worms Blast*,**
Giu 02, 7
La strategia a turni lascia il posto a un rompicapo a tutta azione e pieno di sottogiochi, che ha per protagonisti indiscussi i soliti vermetti.

■ Casa Sega ■ Sviluppatore Team 17 ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo € 29,99 ■ Sistema Minimo PIII 1 GHz, 256 MB RAM, 800 MB HD, Scheda 3D 64 MB ■ Sistema Consigliato P4 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore Stesso PC, Internet, LAN ■ Internet www.wormsforts.com

:: In multiplayer diverte
:: Scenari disegnati con stile
:: Armi a bizzeffe

= Dura molto, ma annoia in fretta
= Ritmo di gioco troppo lento
= Non è più il caro, vecchio *Worms*

In multiplayer diverte a oltranza, ma dall'evoluzione di *Worms* ci si aspettava un passo avanti e non doppio balzo indietro in termini di giocabilità.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	6

6½

GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

PAINKILLER BATTLE OUT OF HELL

Adrenalina pura, fantasia malata e tanto, tanto sangue...

Può mancare un Luna Park in un gioco horror?

DUBBI MORALI

Painkiller: Battle out of Hell è un titolo estremamente crudo e violento. Mentre, sotto molti aspetti, non si discosta da quanto ci si può attendere da un videogioco horror, alcuni livelli contengono elementi particolarmente disturbanti. Tra questi, si distingue quello dell'Orfanotrofio, in cui combatteremo contro grottesche figure di bambini (di entrambi i sessi) con parti del corpo smembrate dalle nostre fucilate, piccoli che ci attaccheranno dopo essersi dati fuoco e altre immagini poco piacevoli. Una scelta creativa, a nostro avviso, un po' di cattivo gusto.

IN ITALIANO

***Battle out of Hell* è distribuito nel nostro Paese completamente tradotto e doppiato in italiano.**

IN ALTERNATIVA...

Vampire: The Masquerade – Bloodlines,
Nat 04, 9
Un GdR d'azione horror, in cui interpreteremo un vampiro che si aggira per i bassifondi della moderna Los Angeles. Un capolavoro!

Doom 3,
Set 04, 9
La terza puntata del gioco che ha segnato la storia degli sparatutto, con una grafica da urlo e un'ambientazione horror-fantascientifica

UNO dei titoli meno attesi, ma più apprezzati del 2004 è stato *Painkiller*, uno sparatutto in prima persona "come li facevano una volta".

Nei panni di uno spietato killer capitato per caso in Purgatorio durante una guerra tra potenze dell'Oltretomba, il nostro compito era "picchiare duro per i buoni". Ciò consisteva, essenzialmente, nell'affrontare ondate di creature mostruose dotate di poteri sovrannaturali assortiti, impugnando armi che parevano uscite da film come "Van Helsing": sparapaletti di frassino a ripetizione, cannoni elettrici e turbomitragliatori. L'azione era costante, le ambientazioni creative e ricche d'atmosfera e l'adrenalina, come il sangue dei nemici, scorreva a fiumi.

Non si può dunque criticare Dreamcatcher per aver mantenuto integra la giocabilità del primo titolo, offrendo in questa espansione "solo" nuovi mostri, armi e mappe. *Battle out of Hell* (disco aggiuntivo che richiede *Painkiller* per essere gustato) inizia con la scoperta che Alastor, uno dei Signori dell'Inferno incontrati nel gioco originario, appare deciso a invadere il nostro mondo. Spetta ancora una volta a noi fermarne le orde, affrontando dieci nuovi livelli sospesi tra realtà e incubo. La creatività mostrata dagli sviluppatori di People Can Fly nell'ideare i paesaggi e

Imbracceremo un benvenuto fucile da cecchino anti-mostro a fuoco multiplo.

> **"Gli ambienti rivaleggiano con quelli di *Silent Hill*"**

i mostri di *BOOH* è notevole, e rivaleggia con fuoriclasse del calibro di *Silent Hill*. Come nel survival horror di Konami, ogni ambientazione rappresenta sostanzialmente un aspetto della realtà quotidiana, visto attraverso un filtro oscuro.

Il livello "dell'Orfanotrofio", popolato da terrificanti bambini indemoniati e da suore spettrali, pare incarnare proprio alcune delle paure tipiche dell'età infantile. Il tradizionale "Luna Park" (potrebbe mancare in un gioco horror?) termina con una sequenza sull'ottovolante che ci ha lasciato con gli occhi spalancati. Il livello in cui veniamo portati in una Leningrado assediata dai nazisti, durante la Seconda Guerra Mondiale, sembra una mappa di *Battlefield 1942* scaturita da un brutto sogno. E quando siamo stati costretti ad attraversare una città definita "abbandonata", la sensazione che un tunnel spaziotemporale ci avesse per un momento condotti a Silent Hill è stata davvero forte.

Il problema con *Battle out of Hell*, a parte qualche ambientazione poco ispirata come quella del Laboratorio, è che i dieci nuovi livelli terminano in fretta. Mentre questo depone a favore dell'intensità dell'azione (raramente troveremo un momento di pausa), è come se i creativi avessero preferito concentrarsi sulla qualità delle nuove ambientazioni, piuttosto che sulla loro estensione. Naturalmente, giocare in multiplayer potrebbe aumentare la longevità e spetterà a ognuno decidere se ciò valga il prezzo richiesto.

Vincenzo Beretta

■ Casa Dreamcatcher ■ Sviluppatore People Can Fly ■ Distributore Atari ■ Telefono 02/937671 ■ Prezzo € 29,99 ■ Sistema Minimo P4 1,5 GHz, 384 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, *Painkiller* ■ Sistema Consigliato P4 2,2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore LAN, Internet ■ Internet www.painkillergame.com

+
- Ambientazioni creative
- Azione senza compromessi
- Ottimo motore fisico

−
- Non molto longevo
- Alcune trovate un po' discutibili
- Leggermente ripetitivo

Una buona espansione per uno sparatutto di successo. Grande fantasia nelle ambientazioni, ma scarsa longevità.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8
SONORO	7	LONGEVITÀ	6

7

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

ARENA WARS

Poche e semplici regole per uno strategico veloce, frenetico e… diverso.

I tipi di terreno offerti sono tre: vulcanico, desertico ed erboso, ma non influiscono sul gioco.

COME IN UNO SPARATUTTO

Arena Wars è un gioco strategico in tempo reale, che strizza l'occhio al mondo degli sparatutto 3D in prima persona focalizzati sulle modalità multiplayer online. Sia che si giochi davvero contro altri avversari in carne e ossa (fino a 12 in LAN o via Internet), sia che si affronti il computer, l'approccio è quello classico di un *Unreal Tournament*. L'azione è rapida e frenetica e persino le modalità single player simulano tornei contro altri partecipanti, gestiti dal computer. Tali tornei sono di diversi tipi, tra cui uno particolarmente difficile per i giocatori più esperti e uno bizzarro, fatto di scontri in condizioni strane (mappe piccolissime e via dicendo). È anche consentito battersi in scontri di due squadre contro due, in cui il nostro alleato è gestito dall'intelligenza Artificiale.

IN RETE

Arena Wars dà il meglio di sé nelle sfide online contro altri utenti: le partite sono veloci, coinvolgenti e sempre molto aperte a improvvisi capovolgimenti di fronte. Sfortunatamente, qualche problema tecnico di troppo e una certa carenza di persone da sfidare compromettono, in parte, l'esperienza di gioco.

ITALIANO SOLO A METÀ

Arena Wars è parlato in inglese (si tratta, comunque, soltanto di poche frasi), ma tradotto in italiano per i testi a video. Non del tutto, però! Stranamente, infatti, la traduzione è parziale, con alcune parti rimaste in lingua britannica, come le spiegazioni delle mappe da affrontare.

Arena Wars contiene *Bubbles*, un semplice puzzle con cui svagarsi quando si ha voglia di una pausa.

CHI gioca da diversi anni con il computer ricorderà con affetto il divertente *Z*, del 1996. Il titolo creato dai Bitmap Brothers, oltre a regalarci indimenticabili gag tra un livello e l'altro, tentava di innovare il genere degli strategici in tempo reale, snellendo l'impianto di regole e dando in pasto ai videogiocatori una meccanica frenetica, basata sulla rapidità di intervento e sulla "visione globale" del campo di battaglia.

Arena Wars non utilizza lo stesso approccio comico demenziale, eppure si presenta con un'attitudine molto simile al classico appena citato, proponendosi come piacevole diversivo dopo i fasti di *Rome: Total War* e in attesa dei prossimi kolossal strategici. Innanzitutto, va sottolineato che *Arena Wars* non offre campagne per il single player, né si imbarca nell'impresa di dipingere improbabili storie e/o scenari fantapolitici.

Il titolo di Ascaron offre solo un set di regole lineari e chiarissime, per impegnarsi in sfide all'ultimo sangue con avversari gestiti dal computer o da altri giocatori. In *Arena Wars* non si costruiscono edifici e non ci si deve preoccupare di raccogliere risorse. Si comincia sempre con una base e 1.000 dollari: ogni unità delle sei disponibili costa una certa somma, che viene rimessa in cassa al momento della distruzione della truppa. Ciò significa che, dati questi fattori fissi, a noi starà il compito di decidere, in base alla situazione tattica contingente, quale formazione schierare sul campo di battaglia.

Le unità hanno caratteristiche differenti tra loro e un'abilità secondaria impiegabile durante il gioco, inoltre possono essere migliorate o temporaneamente rafforzate

"In *Arena Wars* non si raccolgono risorse"

grazie all'uso di icone bonus, da raccogliere in particolari punti del terreno. Il bello è che esistono anche icone da utilizzare sulle unità nemiche, allo scopo di minarne le caratteristiche per qualche prezioso secondo (magari rallentandole).

Lo scopo del gioco varia in base alla modalità scelta tra le tre accessibili: Capture the Flag (portare il vessillo nemico nella propria base), Bombing Run (piazzare un ordigno presso i nemici e difenderlo fino alla deflagrazione) e Double Domination (presidiare due luoghi contemporaneamente per 20 secondi). Nonostante *Arena Wars* sfoggi una grafica sufficiente, sia decisamente carente nel reparto audio e sia estremamente limitato, la struttura semplice e veloce lo rende piuttosto divertente in multigiocatore, così come nei tornei single player contro il computer.

Marco Accordi
IN ALTERNATIVA...

Rome: Total War, Ott 04, 9
Uno dei migliori giochi di strategia usciti negli ultimi tempi, da provare a tutti i costi.

Warlords Battlecry III, Sett 04, 7
L'ultimo capitolo della celebre saga fantasy è un titolo strategico in tempo reale solido e divertente, anche se si differenzia ben poco dai predecessori.

■ Casa Ascaron ■ Sviluppatore Interno ■ Distributore Koch Media ■ Telefono 055/3247325 ■ Prezzo € 19,00 ■ Sistema Minimo PIII 700, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 250 MB HD ■ Sistema Consigliato P4 1,5 GHz, 512 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore LAN, Internet ■ Internet www.arena-wars.com

- Semplice ma coinvolgente
- Piuttosto innovativo
- Divertente da giocare in Rete

- Pessima colonna sonora
- I.A. non sempre reattiva
- Graficamente scialbo

Per chi è alla ricerca di un gioco strategico semplice, ma profondo e impegnativo, questo titolo potrebbe costituire una gradita sorpresa.

GRAFICA 6 GIOCABILITÀ 7
SONORO 4 LONGEVITÀ 7

6½

GENERE: STRATEGIA A TURNI

FUTURE TACTICS: THE UPRISING

A volte, le apparenze ingannano. Ma, sfortunatamente, non del tutto.

ITALIANO A DOPPIO BINARIO

Il gioco è interamente tradotto nella nostra lingua, ma con evidenti balzi qualitativi. Se, da una parte, i personaggi sono ben doppiati, i testi in italiano del manuale del gioco sono tradotti male e non mancano neppure errori clamorosi.

MODALITA' DI GIOCO

Oltre alla modalità Storia (la campagna base), è possibile esercitarsi in quella Campo di Addestramento o sfidare un amico in quella Battaglia. In quest'ultimo caso, avrete due scelte: Avvio Veloce (disponibile subito) e Battaglia Personalizzata, le cui opzioni saranno da sbloccare progredendo nel single player.

Lo stile di *Future Tactics* è volutamente "cartoonesco", ma sfortunatamente il design dei personaggi è poco accattivante.

QUANDO vedrete la copertina del nuovo titolo JoWooD, difficilmente potrete esimervi dal temere il peggio. Eppure, dietro a quel gruppo di improbabili personaggi, si nasconde un gioco che, senza eccessive pretese, cerca di rinfrescare il genere degli strategici a turni con un pizzico di idee discrete. Con quali risultati? Altalenanti, scriveremmo.

Future Tactics: The Uprising si presenta male. Non solo il design dei personaggi è uno dei meno ispirati degli ultimi tempi, ma anche la grafica è lontana anni luce dagli standard odierni. Modelli poligonali rozzi, texture slavate, ambienti ripetitivi... non è certo un bel comparto tecnico! Quasi ci si stupisce nello scoprire che il titolo presenta motivetti gradevoli e un apprezzabile doppiaggio nella nostra lingua. Superato l'ulteriore shock di un manuale di istruzioni in italiano sciatto e pieno di errori grossolani, ci si trova di fronte a un gioco non del tutto da evitare. Nei panni di un gruppo di umani sopravvissuti alla solita invasione di esseri ostili, dovrete superare una serie di missioni tatticamente sempre più complesse.

Il gioco è a turni e, come in classici del genere, dovrete muovere i vostri uomini uno a uno, facendoli poi sparare e lasciandoli infine in stato di riposo, difesa o guarigione (le ultime due opzioni possono essere usate limitatamente, poi vanno ricaricate). Terminata la vostra fase, la palla passa al nemico, che si contraddistingue per una

Ogni turno si compone di tre fasi salienti: movimento, attacco e mossa finale (riposo, rigenerazione o scudo).

Intelligenza Artificiale scarsa, ma che supplisce a tale lacuna con la forza dei numeri. A differenza dei tradizionali strategici a turni, tuttavia, *Future Tactics: The Uprising* inietta una forte componente d'azione nelle

> **"Quando si tratta di sparare, entra in gioco il tempismo"**

dinamiche di gioco. Per spostare i personaggi, sarete liberi di muovervi e saltare nei limiti dell'unità specificata. Quando si tratterà di sparare, entrerà in gioco il tempismo: dovrete, infatti, mirare "lottando" contro un mirino sfuggente, per poi fermare i due assi di puntamento sul centro esatto del

UNA TRAMA DISARMANTE

Father, l'uomo che vedete nell'immagine, è un eroe della resistenza umana che, purtroppo, presto non sarà più con voi a lottare, lasciando il destino del mondo nelle mani di Low, sua sorella Pepper e i loro compagni d'armi. La trama di *Future Tactics* è narrata attraverso varie sequenze d'intermezzo, ma è davvero arduo appassionarsi a eventi così banali. Vi basti questa preziosa citazione tratta dal libretto di istruzioni del gioco, che spiega come la Terra fu soggiogata: "La massa dei lavoratori cercò di fuggire dal tempio, tentativo vano perché incontrarono altri mostri blu che li uccisero senza pietà. L'isola fu presto invasa da queste creature e in poco tempo anche... il mondo intero."

bersaglio, un po' come fareste in un gioco di golf, per intenderci. Dopo un'iniziale sensazione di smarrimento, il tutto risulta scorrevole e quasi divertente, anche per via della facoltà di distruggere ogni elemento degli scenari, case comprese. Peccato per un'interfaccia scomoda, per dei livelli troppo frustranti e per una storia priva di mordente, tutti difetti che vanificano le potenzialità del titolo JoWooD, destinato a essere abbandonato dopo poche ore, anche in barba a un onesto multiplayer.

Marco Accordi

IN ALTERNATIVA...

UFO: Aftermath, Dic 03, 7
Scontri tattici a turni contro gli alieni, in una sorta di seguito non ufficiale di *UFO: Enemy Unknown*.

Worms 3D, Feb 04, 8
I simpatici vermetti del Team 17 si fronteggiano in demenziali guerre a turni, usando armi bizzarre.

■ Casa JoWooD ■ Sviluppatore Zed Two ■ Distributore Koch Media ■ Telefono 055/3247352 ■ Prezzo € 29,99 ■ Sistema Minimo PIII 1 GHz, 128 MB RAM, Scheda 3D 16 MB RAM ■ Sistema Consigliato P4 2 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore stesso PC ■ Internet www.future-tactics.com

+ Buon doppiaggio in italiano
+ Si può distruggere tutto
+ L'idea di base funziona

− Graficamente pessimo
− Intelligenza Artificiale carente
− Viene presto a noia

Un gioco strategico a turni particolare e all'apparenza adatto ai neofiti. Le buone idee naufragano, però, in troppi ed evidenti difetti.

GRAFICA	4	GIOCABILITÀ	5
SONORO	6	LONGEVITÀ	5

5

GENERE: GIOCO SPORTIVO

NBA LIVE 2005

La pallacanestro su computer non è mai stata così bella, ma potrebbe essere ancora meglio!

IN ITALIANO

I menu di *NBA Live 2005* sono in italiano, quindi non ci sono difficoltà per le fasi di gestione del gioco, mentre le telecronache degli eventi sono affidate alle inconfondibili voci di Mike Fratello e Marv Albert (pertite regolari) e ai commenti esileranti di Ernie Johnson e Kenny Smith per la gara delle schlacciate dell'All-Star Weekend.

NBA ONLINE

No, non stiemo parlando dell'eccezionele sito delle Nationel Basketball Association (www.nba.com), me dell'eltrettanto eccellente modalità multiplayer di *NBA Live 2005*. Il gioco supporta un massimo di quattro partecipanti e PC, il che significa che, una volta collegati in rete due computer (Internet o LAN), i cestisti virtuali possono diventare otto, con tutta la baraonde di divertimento che ne consegue. Peccato solo che lo stesso non velge per la gara delle schiecchiate dell'All-Star Weekend, il cui spettecolo rimane limitato e un solo computer "offline".

Tra le squadre disponibili, figurano anche le formazioni All-Star degli Anni '70 e '80.

L'alley oop è una mossa spettacolare, di cui è facile abusare in *NBA Live 2005*.

CON l'edizione *2005*, la serie *NBA Live* festeggia il suo decennale e il pubblico PC si augura che sia solo il primo, visto che di concorrenza, con mouse e tastiera, è pressoché impossibile parlare. *NBA Live 2005* è un titolo di qualità, basato su un modello di basket più che collaudato, che presenta pregi e difetti sia in senso assoluto, sia in senso relativo.

Partiamo dal secondo punto, ovvero dalla considerazione del titolo paragonato agli episodi precedenti. Il 2004 aveva già segnato un lento passaggio da meccaniche estremamente arcade a uno stile più simulativo. Una transizione segnata dall'introduzione di nuove mosse e, soprattutto, di un'Intelligenza Artificiale più articolata. Nel nuovo episodio, EA Sports ha limato alcune imperfezioni, cercando in particolare di limitare l'efficacia esagerata dei movimenti sotto canestro e la frequenza delle palle rubate. Si tratta, in entrambi i casi, di fattori che solo i conoscitori della serie saranno in grado di apprezzare, quando vedranno le loro incursioni forzate infrangersi contro i centri avversari posti a guardia della "paint" (l'area dei tre secondi), o quando cercheranno di soffiare la biglia agli attaccanti premendo forsennatamente sull'apposito tasto. Bisogna sottolineare, invece, l'incongruenza dell'Intelligenza Artificiale deputata al controllo dei propri compagni di squadra, in attacco e in difesa. Il cestista abile sa chiamare gli schemi giusti per ogni evenienza e liberare per il tiro perimetrale i propri cecchini, sfruttando lo sbilanciamento difensivo degli avversari, ma è sempre lui a doverlo fare di persona, senza potersi aspettare una serie di movimenti vincenti da parte dei propri compagni.

> **"Il cestista abile sa liberare per il tiro i propri cecchini"**

Insomma, nell'ambito della manovra corale offensiva poco è cambiato e la I.A. si dimostra ancora incapace di leggere la difesa e di sfruttarne il lato debole (un principio che è alla base del basket). Lo stesso discorso vale per il "penetra e scarica", che troppo spesso si risolve con un passaggio nelle mani giuste (del tiratore), ma nella posizione sbagliata (in mezzo al traffico).

Un'altra imperfezione emerge in fase di contropiede. Il giocatore che recupera la palla con un rimbalzo difensivo è troppo agevolato nell'apertura e, a prescindere dalle sue statistiche di passaggio, riesce a pilotare la sfera nelle mani dell'ala in fuga con eccessiva frequenza. Inoltre, sempre restando in quest'ambito, il passaggio al centro che corre in rimorchio è troppo efficace. Un esempio con due nomi, che speriamo non annoi chi non conosce la NBA: dare la palla a Tim Duncan lanciato in velocità all'altezza del tiro libero avversario è un'opzione vincente, che può risultare coerente vista la padronanza del corpo del caraibico, mentre la stessa azione con protagonista Yao Ming dovrebbe essere molto meno producente, invece...

Veniamo ora alla fase difensiva, che da sempre in *Live* è più difficile (e meno credibile) di quella offensiva. Rispetto al *2004*,

DINASTIA VINCENTE

Il Dynasty Mode torna in una versione aggiornata e molto più credibile. È stata corretta la brutta abitudine dei procuratori dei free agent di accettare automaticamente le offerte della squadra gestita dal giocatore. Ora, nelle valutazioni dei campioni rientrano diversi fattori, come per esempio il loro desiderio di infilarsi al dito l'anello dell'NBA anche a costo di un ingaggio più basso, così come la tendenza a preferire franchigie blasonate a quelle di fascia infima. Novità si segnalano anche nel settore dello sviluppo degli atleti sotto contratto, che hanno acquisito la capacità di chiedere il proprio trasferimento, se durante le partite della stagione non calcano sufficientemente il parquet o vedono poco la palla.

Tutte le informazioni relative al Dynasty Mode viaggiano attraverso il display di un palmare.

FINESETTIMANA CON IL BOTTO

Anche chi non segue abitualmente la NBA non può resistere al fascino dell'All-Star Game e delle sue manifestazioni di contorno. Lo hanno capito anche gli sviluppatori di EA Sports, che in *NBA Live 2005* hanno inserito la modalità All-Star Weekend, articolata, oltre che sulla partita delle stelle, anche su quella delle matricole e sulle esibizioni dei tiri da tre punti e delle schiacciate. Il pezzo forte è indubbiamente quest'ultimo, visto che consente di eseguire, con le appropriate combinazioni di tasti, svanate migliaia di evoluzioni differenti. L'esibizione ad alta quota è basata su un sistema di controllo abbastanza complesso, alla luce del quale GMC consiglia ai suoi lettori l'utilizzo di un gamepad dotato di due levette analogiche. Più semplice, invece, il sistema della prova da tre punti, la cui corretta esecuzione dipende dal momento in cui si lascia la palla durante il tiro in sospensione.

Dopo ogni schiacciata, i cinque giudici sullo sfondo emettono un giudizio insindacabile.

Il momento corretto in cui lasciare il pallone dipende dal cestista utilizzato.

La canottiera degli Heat ha preso il posto di quella dei Lakers, ma lo strapotere di "Shaq" rimane inalterato.

NOVITA' SOTTO CANESTRO

Chi ama giocare con franchigie forti sotto il ferro sarà ben lieto di apprendere dell'inclusione del tap-in. In aggiunta al classico rimbalzo, ora è disponibile anche l'opzione per il tiro immediato. Alla prova dei fatti, il tap-in risulta un po' troppo efficace, anche nel caso di un centro devastante come Shaquille O'Neal, che, per quanto potente, non ha nella morbidezza delle mani la sua caratteristica vincente. Tuttavia, va detto che nell'economia di un'intera partita la percentuale di successo è tollerabile e che, nel complesso, la nuova mossa non influisce negativamente sul gioco da sotto.

Nelle fasi calde della partita è possibile ricorrere al fallo volontario e sistematico.

sono evidenti alcuni passi avanti, in particolare per le azioni di raddoppio e per la capacità dei compagni gestiti dall'Intelligenza Artificiale di occupare le traiettorie di passaggio e di penetrazione degli avversari: notevole, a tal proposito, l'abilità di alcuni vecchi volponi del calibro di Vlade Divac di simulare lo sfondamento. Rimane, invece, troppo sbilanciato a favore del computer il corretto posizionamento nell'uno contro uno. I "ragazzi al silicio" riescono sempre a piazzarsi nel posto giusto e persino a recuperare su manovre di contropiede che nella realtà sarebbero due punti in banca, mentre il difensore umano tenta continuamente di arrabattarsi con gli spostamenti laterali e troppo spesso viene "bevuto" dai cross-over e dalle finte degli sfidanti.

E adesso vediamo cosa offre il nuovo basket di EA Sports in senso assoluto. *NBA Live 2005* è il gioco che chiunque ami la pallacanestro e abbia a disposizione un PC dai 700 MHz in su deve possedere. Lo spettacolo è assicurato dalla presenza dei più forti cestisti del mondo, digitalizzati in maniera ineccepibile sia nei fisici e nei volti (tutti riconoscibili all'istante), sia nelle movenze. Kobe Bryant è proprio lui quando nasconde la palla nel terzo tempo per farla ricomparire sul ferro e anche Gary Payton caracolla a dovere nel tentativo di disorientare il difensore, per non parlare dell'andatura ingobbita del mitico Magic Johnson, disponibile nelle formazioni storiche. Trasposizione realistica, dunque, che però in troppi casi si ferma alla resa estetica, perché quando si passa a studiare le statistiche emergono alcuni numeri imbarazzanti, primo fra tutti il 70 in velocità affibbiato a Marcus Banks, guardia dei Celtics, che è invece uno degli atleti più saettanti della NBA.

Su tutte le teorie brilla, comunque, una realtà imprescindibile del nuovo *NBA Live*: l'All-Star Weekend. Chi sa di basket USA ha già capito di cosa si tratta e si starà rimboccando i polsini (per non ferirsi gli avambracci sul ferro), chi invece ne sa meno non deve fare altro che spostare lo sguardo sull'apposito spazio in queste pagine (Fine settimana con il botto) e lasciarsi portare in alto dalla fantasia.

Primoz Skulj

IN ALTERNATIVA...

NBA Live 2004, Nat 03, 8
La versione *2004* non dispone dei roster aggiornati ed è priva dell'All-Star Weekend, ma alla luce della sua edizione budget rappresenta un'alternativa da tenera in considerazione.

PC Basket 2003, Apr 03, 6
Un gioco manageriale sul basket europeo. Tra le squadre prese in considerazione non potevano mancara quelle del panorama italiano.

■ Casa EA Sports ■ Sviluppatore EA Sports ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo € 54,99 ■ Sistema Minimo PIII 700, 256 MB RAM, 1,8 GB HD, Scheda 3D 32 MB ■ Sistema Consigliato P4 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore Stesso PC, Internet, LAN ■ Internet www.easports.it

+ Gara delle schiacciate favolosa!
+ Grafica non soggetta a critiche
+ Dynasty Mode più credibile

− LA. non all'altezza della NBA
− Fase difensiva da migliorare
− Può risultare troppo difficile

Mancando i concorrenti, *NBA Live* si fregia dell'anello di miglior basket per PC. Un gioco competente, arricchito da un eccezionale weekend stellato.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8
SONORO	9	LONGEVITÀ	9

8 1/2

GENERE: STRATEGIA A TURNI/AZIONE

ROBIN HOOD DEFENDER OF THE CROWN

"Robin Hood e Little John van per la foresta", ma su questa nuova produzione Cinemaware non splende il sole.

Il combattimento contro lo sceriffo di Nottingham è abbastanza impegnativo, caratteristica condivisa, in generale, da tutto il gioco.

ROBIN E L'ITALIANO

DOTC è tradotto in italiano (manuale incluso), a eccezione dei dialoghi, che sono sottotitolati. Questi ultimi, però, non sono privi di difetti.

ROBIN E GLI ERRORI

DOTC è afflitto da alcuni fastidiosi bug. Spesso perderemo i progressi compiuti a causa della brusca interruzione del programma, o incapperemo in altri contrattempi. Tra l'altro, la patch sul sito ufficiale, funziona solo con la versione inglese.

IN ALTERNATIVA...

Heroes of Might & Magic IV, Apr 02, 7
Un gioco strategico a turni fantasy capace di regalare ore di divertimento. Le sue battaglie ispirano lontanamente quelle di *DOTC*.

Prince of Persia: Spirito Guerriero, Dic 04, 9
Per orientarsi in un gioco d'azione, privo di elementi strategici, le nuove avventure del Principe sono quanto di meglio si possa trovare.

TUTTI PER UNO!

Le icone di Robin Hood, Frate Tuck, Ivanhoe, Marian e Little John danno accesso a diverse possibilità. Con il principe dei ladri, guadagneremo oro assaltando castelli (con la spada) o carovane (con l'arco). Con Ivanhoe costruiremo roccaforti e lanceremo il nostro guanto di sfida nei tornei agli altri nobili. Little John è il comandante dell'esercito e, pertanto, grazie a lui attaccheremo un territorio o rinforzeremo le nostre file, mentre la bella Marian svolgerà l'utile funzione di raccolta di informazioni. Frate Tuck, infine, ci chiederà di racimolare denaro per liberare Re Riccardo.

Le battaglie ricordano lo stile di *Heroes of Might & Magic*, ma il risultato finale non è allo stesso livello.

QUANDO si parla di giochi che hanno fatto storia, non si considerano solo i capostipiti di un genere, ma anche quei titoli che sono riusciti a tenere gli utenti incollati allo schermo.

Defender of The Crown, nei lontani Anni '80, assolse più che degnamente alla propria funzione, essendo facile, ma al contempo molto divertente. Questa nuova produzione di Cinemaware riprende il discorso proprio dove era stato lasciato, cercando di inserirsi nei nostri computer per una rapida partita ogni tanto e, secondo tale metro, non sarebbe neanche male. Peccato che, proposto a prezzo pieno, risulti assolutamente sotto lo standard qualitativo corrente.

Il giocatore è chiamato a vestire i panni di Robin Hood e, affiancato dal fido Little John, da Frate Tuck e da Marian (ma, imprevedibilmente, sbuca anche Ivanhoe), dovrà salvare l'Inghilterra dalle grinfie del perfido principe Giovanni, usurpatore dei legittimi diritti di Re Riccardo. Tecnicamente siamo di fronte (quasi) a un prodotto amatoriale e, con l'eccezione dei filmati in computer grafica, la parte visiva è a tratti imbarazzante. Come non notare le sole due animazioni utilizzate per il pubblico che assisterà alle giostre, oppure le innaturali movenze del nostro alter ego negli sconti con la spada? La sezione sonora, quantomeno, propone un parlato discreto e musiche orecchiabili.

Si inizia con il tutorial, nell'accampamento all'interno della foresta di Nottingham, dove impareremo che, per avere un esercito,

> **"I difetti sono numerosi e l'azione è ripetitiva"**

servono soldi e per "guadagnare" gli stessi non c'è niente di meglio delle abilità del celebre ladro. Conquistata la stessa Nottingham con l'aiuto di Little John, comandante delle nostre truppe, accederemo alla campagna vera e propria. Rivedendo la mappa dell'Inghilterra divisa nelle varie contee, tutte di un colore diverso secondo chi le controlla, i giocatori con qualche annetto sulle spalle ricorderanno il primo *DOTC*. Purtroppo, bisogna constatare che non solo mappa è rimasta la stessa, ma anche i compiti da svolgere non sono cambiati, a parte qualche ritocco qua e là: attaccare altri territori, organizzare un torneo, erigere una roccaforte o lanciarsi in un assedio.

Insomma, l'idea di riportare a nuova vita un classico, con le medesime caratteristiche, è allettante, ma di passi avanti il nostro hobby preferito ne ha fatti molti e limitarsi ad aggiungere qualche particolare non è sufficiente. Se alla ricetta uniamo numerosi bug e l'assoluta ripetitività dell'azione, otteniamo un titolo che sarà apprezzato solo da chi vorrà rivivere qualche emozione del passato. Anche in questo caso, però, la noia sarà dietro l'angolo.

Simone Trimarchi

■ Casa Cinemaware ■ Sviluppatore Cinemaware ■ Distributore Halifax ■ Telefono 02/413031 ■ Prezzo € 41,00 ■ Sistema Minimo PII 500, 128 MB RAM, Scheda 3D 16 MB, 250 MB HD ■ Sistema Consigliato PIII 800, 128 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.cinemaware.com

- Grande immediatezza
- Non sarà facile portarlo a termine
- È sempre *DOTC*

- Tecnicamente scadente
- Bug fastidiosi
- Ripetitivo

Un gioco che torna sui monitor da un glorioso passato, unendo strategia e azione. La grafica non è tutto, ma quando anche il resto è noioso, è meglio cercare altrove.

GRAFICA	4	GIOCABILITÀ	5
SONORO	6	LONGEVITÀ	6

5

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

ALEXANDER

Le conquiste di Alessandro Magno si fermano sul computer.

Alessandro è sempre avvolto in un cono di luce per poterlo rapidamente identificare sulla mappa, mentre il cerchio visualizza il raggio d'azione di una delle sue abilità.

MEGLIO PER CHI INIZIA

Se proprio dovessimo consigliare *Alexander*, ci rivolgeremmo a chi si confronta per la prima volta con la strategia, con la doverosa premessa che, comunque, le emozioni e il ritmo generalmente non mancano nel genere. Ad ogni modo, il gioco presenta quasi tutte le caratteristiche dei prodotti di strategia, a un livello di difficoltà piuttosto basso. Gli avversari, infatti, non brillano certo per iniziativa e aggressività e l'utente ha quasi sempre il tempo di decidere con tutta calma. In compenso, le missioni sono piuttosto lunghe e, se non si vuole ricominciare da capo, è opportuno salvare piuttosto spesso o, almeno, a ogni cambiamento di obiettivo.

IN ITALIANO

Alexander vanta una traduzione completa dei contenuti. Pertanto, anche chi non ha dimestichezza con l'inglese sarà perfettamente in grado di seguire le conquiste del celebre sovrano macedone.

La qualità grafica si paga cara in questo caso, visto che *Alexander* ha dei requisiti di sistema decisamente elevati, superiori a molti concorrenti blasonati.

NEL DVD

All'interno del supporto ottico allegato all'edizione DVD di GMC abbiamo inserito il demo di *Alexander*.

IN ALTERNATIVA...

Imperium RTC – Le Guerre Puniche, Mag 04, . 8
Un titolo strategico che conta su qualche novità e su un prezzo decisamente concorrenziale

Rome: Total War, Ott 04, 9
Se si parla di strategia, questo gioco sale in cattedra, grazie a una struttura e a una grafica di grande qualità

LA figura di Alessandro Magno non ha avuto difficoltà a conquistarsi un posto di rilievo nella Storia.

L'irresistibile ascesa e la morte repentina, precoce anche per i suoi tempi, si sono impresse nell'immaginario collettivo e, come dimostra "Alexander" il recente film di Oliver Stone, ancora adesso esercitano una grande attrazione e curiosità.

Dall'ombra del blockbuster hollywoodiano emerge l'immancabile videogioco che tenta di cavalcare l'onda lunga dell'eventuale successo, secondo quella che sembra essere diventata una consolidata tradizione (come dimostrano *Spider-Man*, *Shrek* eccetera). *Alexander* condivide solo il titolo con l'omonima pellicola, giacché si tratta di un classico prodotto di strategia in tempo reale. Per classico intendiamo uno di quei giochi che propongono la gestione delle risorse e il comando delle truppe contemporaneamente sulla stessa mappa, come, per esempio, *Warcraft III*. È la struttura che impiegavano i primi titoli di strategia in tempo reale, associata, per i limiti tecnologici del tempo, a una raffigurazione in prospettiva isometrica della mappa. In altri termini, la grafica 3D era ancora di là da venire e non c'erano alternative, se si volevano vivacizzare gli eventi su schermo. Oggi la situazione è cambiata, ma *Alexander*, benché si avvalga di un motore al passo con i tempi (e richieda una scheda video 3D),

> **"Le missioni sono lente e rigidamente strutturate"**

preferisce non discostarsi troppo dalla tradizione e mette a disposizione del giocatore solo due visuali. In compenso, il livello di dettaglio, le animazioni e, in generale, la qualità della grafica sono più che soddisfacenti, soprattutto se si apprezza lo stile rétro.

Che l'innovazione non sia uno dei punti di forza di *Alexander*, lo si capisce dalla prima missione: l'accoppiata di ubbidienti soldati e solerti contadini fa tornare in mente i lontani tempi di *Command & Conquer* e l'unica concessione alla modernità è data dal combattimento tra formazioni, invece che tra i singoli guerrieri.

Non mancano nemmeno gli eroi, cioè le figure storiche, a partire da Alessandro stesso; con ogni missione guadagnano punti esperienza, da investire in abilità di diverso tipo, che vanno dall'incremento dei danni inflitti dalle varie unità, alla capacità di guarire le truppe.

Se struttura e grafica, per quanto già viste, sono tutto sommato soddisfacenti, ciò che invece difetta ad *Alexander* è il ritmo: le missioni sono lente e rigidamente strutturate. Al giocatore viene lasciata ben poca libertà nell'assolvimento dei propri compiti, mentre gli eventi si susseguono pigramente su schermo.

Tutto considerato, *Alexander* non sembra disporre di doti sufficienti per distinguersi dalla concorrenza e, contrariamente al celebre conquistatore, ne prevediamo una rapida discesa nell'oblio.

Stefano Merlini

■ Casa Ubisoft ■ Sviluppatore GSC Game World ■ Distributore Ubisoft ■ Telefono 02/4886711 ■ Prezzo € 19,99
■ Sistema Minimo P4 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB ■ Sistema Consigliato P4 2 GHz, 768 MB RAM, Scheda 3D 128 MB ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore Internet, LAN ■ Internet www.alexander-thegame.com

+ Grafica di buona qualità
+ Struttura consolidata
+ Numerose unità su schermo

− Ritmo lento
− Scarsa libertà di scelta
− Poco appassionante

La lentezza delle missioni e la scarsa libertà di scelta sono i principali difetti di un titolo che finisce per annoiare rapidamente.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	5
SONORO	6	LONGEVITÀ	5

5

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

ATLANTIS EVOLUTION

E se il mitico popolo di Atlantide fosse sopravvissuto e si trovasse in un'area sconosciuta del nostro pianeta?

IN ITALIANO

I dialoghi di *Atlantis Evolution* sono stati tutti diligentemente doppiati in italiano e anche l'interfaccia è rigorosamente nella nostra lingua madre.

UN'IDEA DEL TUTTO NUOVA?

Malgrado la trama di *Atlantis Evolution* sia abbastanza originale e accattivante, alcuni elementi sembrano familiari. L'incontro con dei popoli oppressi dopo essere passati attraverso un vortice e lo scontro con le loro (false) divinità portano alla mente la trama di "Stargate". È vero che, in quel caso, non c'era un vortice, ma un artefatto alieno. Tuttavia, la storia è davvero simile.

La grafica è coloratissima e ben realizzata.

In *Atlantis* è facile morire: poco male, il gioco ricomincia a qualche mossa dal "fattaccio".

IL TEMPO STRINGE

La presenza di enigmi in tempo reale e di intermezzi arcade non è mai stata vista di buon occhio nelle avventure grafiche ed è il complemento ideale di giochi tipo *Tomb Raider*, piuttosto che di *Atlantis Evolution*. In questa avventura è necessario decidere in fretta in numerose occasioni e i mini-giochi fanno la loro comparsa di tanto in tanto: abbastanza per far arricciare il naso ai puristi del genere.

L'ipotesi è interessante ed è uno dei presupposti di *Atlantis Evolution*: gli Atlantidei, sfuggiti a una terribile catastrofe, hanno trovato rifugio e vivono in un'area interna della Terra, governati da divinità spietate. Nel panni del fotoreporter Curtis Hewitt dovremo liberare il popolo oppresso, prima di fare eventualmente ritorno al mondo "ufficiale".

Tutto ha inizio nel 1904, con il naufragio di una nave che ci sta riportando a casa: l'occasione è data da un vortice marino che inghiotte noi e la nostra scialuppa di salvataggio e ci proietta in un contesto sconosciuto e misterioso. Sarà nostra cura scoprire se le divinità che tengono gli uomini di Atlantide sotto ferreo controllo sono davvero tali e aiutare le popolazioni a trovare la strada per una sana e duratura convivenza in pace e armonia.

La trama avvincente sembra essere un ottimo biglietto da visita per *Atlantis Evolution*. Tanto più che le premesse sono confermate da una grafica piacevole e colorata, con animazioni e filmati di buon livello e da un sonoro certamente all'altezza (i dialoghi in italiano, gli effetti e la colonna sonora sono pregevoli e mai forzati o noiosi). Tutti questi elementi farebbero pensare a un'avventura destinata a lasciare il segno, ma diversi punti negativi ne ridimensionano il giudizio finale. In primo luogo, l'interfaccia è ridotta ai minimi termini, ovvero il solito cursore multifunzione che cambia aspetto per permettere di muoversi, parlare e interagire con gli oggetti. In aggiunta, i simboli del cursore stesso e specialmente quelli usati per i salvataggi e le opzioni sono quasi incomprensibili. Per i dialoghi, al posto della lista delle domande sono presenti delle piccole immagini che rappresentano l'argomento di discussione, peculiarità sicuramente innovativa, ma difficile da digerire almeno all'inizio. Oltre a ciò, i pochi indizi e le ambientazioni molto dispersive (è realmente difficile preparare la classica mappa) generano una sensazione di smarrimento e spesso ci troveremo costretti a ripercorrere numerose volte gli stessi luoghi, per scovarne qualcuno di diverso. Infine, sono presenti alcuni enigmi che si devono risolvere in tempo reale (sfuggire alle guardie nella foresta è una tortura per un avventuriero "classico") e alcuni elementi arcade che faranno storcere il naso ai puristi del genere.

"Alcuni enigmi vanno risolti in tempo reale"

Tutto sommato, i rompicapi ci sono, e anche in numero adeguato, ma la sensazione di smarrimento e i problemi in tempo reale potrebbero rappresentare un motivo di frustrazione e abbandono. In definitiva, belle le premesse, ma assolutamente nella norma il risultato finale.

Marco Andreoli

IN ALTERNATIVA...

Myst IV: Revelation, Nov 04, 8
Un epico viaggio tra vane Ere, per portare aiuto e pace a popoli tiranneggiati da falsi dei.

Viaggio al Centro della Terra, Lug 04, 6
Un altro viaggio, un altro mondo nascosto e misterioso... con un'interfaccia migliore di Atlantis.

■ Casa The Adventure Co. ■ Sviluppatore Atlantis Int. ■ Distributore Atari ■ Telefono 02/937671 ■ Prezzo € 44,99
■ Sistema Minimo PIII 550, 64 MB RAM, Scheda 3D 4 MB, 4 GB HD ■ Sistema Consigliato P4 1,5 GHz, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.atlantisevolution.com

+ Trama coinvolgente
+ Grafica evocativa
+ Sonoro e dialoghi di buon livello

− A tratti frustrante e dispersivo
− Interfaccia povera e poco intuitiva
− Poco collegamento tra gli enigmi

Un'avventura degna di nota, che perde punti a causa di un'interfaccia e di una giocabilità migliorabili. Troppo voluminosa l'installazione da 4 GB.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	5
SONORO	7	LONGEVITÀ	5

6

GENERE: GESTIONALE SPORTIVO

PC CALCIO 2005

Un nome che ha reso felici milioni di allenatori digitali torna a far parlare di sé. E non in positivo, purtroppo.

IN ITALIANO E ANCHE IN EDICOLA

Il gioco è completamente tradotto in italiano, con qualche errore di sintassi. Per esempio, quando è fallita la trattativa per acquistare Roy Keane dal Manchester U, ci è apparsa la notizia "J Torino rifiuta il trasferimento di Keane a Manchester". Anche il manuale, abbastanza scarno, è in italiano. Inoltre, seguendo l'esempio dei suoi gloriosi predecessori, *PC Calcio 2005* è disponibile sia nei negozi di videogiochi, sia nelle edicole, all'interessante prezzo di 19,95 euro.

Il sistema tattico, con quattro linee di giocatori e vari compiti, è abbastanza versatile, anche se non permette di schierare la squadra con il modulo preferito.

MODIFICARE? NO GRAZIE

In *PC Calcio 2005* è presente un editor che ha la stessa immediatezza di utilizzo di un acceleratore particellare del CERN. Cambiare nome alle squadre è impossibile, così come è inspiegabile il modo in cui si possono modificare le maglie. In compenso, è consentito cambiare i connotati dei propri calciatori preferiti, dato che a volte è davvero necessario. Peccato che i volti siano tutti molto simili.

La partita in 3D è un po' lenta, ma gradevole. Purtroppo non si può più giocare, ma solo assistere e impartire direttive.

La gestione finanziaria si limita alle decisioni in merito a sponsor, stadio e poco altro.

IN ALTERNATIVA...

Total Club Manager 2005, Nat 04, 7
Il manageriale di EA fa della fedeltà alle licenze e dell'impostazione frizzante i propri punti forza. Si può anche scendere in campo con il Football Fusion

Football Manager 2005, Nat 04, 8
Dagli autori della serie *Scudetto*, il gioco gestionale di calcio che si propone come un nuovo punto di riferimento per gli appassionati.

C'era una volta *PC Calcio*, un gioco gestionale calcistico vario e versatile, sviluppato da Dynamic e distribuito attraverso l'insolito canale delle edicole a un prezzo accessibile. La serie riscosse un successo enorme in Italia, grazie a una buona completezza e a una grande facilità di utilizzo.

Era normale che tutti gli appassionati cominciassero ad attendere impazientemente l'uscita del nuovo capitolo, dopo anni di bocce ferme. Purtroppo, di fronte a tanta aspettativa, la delusione è ancora più cocente. *PC Calcio 2005* è un titolo scadente e mal realizzato, e l'amaro in bocca ha il sapore di un nome usato come specchietto per le allodole.

PC Calcio 2005 permette di porsi alla guida di una – e una soltanto – squadra di calcio scelta tra diversi importanti campionati. La modalità carriera è sparita, per cui bisognerà rassegnarsi ad allenare sempre il medesimo club, indipendentemente dai risultati. Purtroppo non ci sono licenze ufficiali per i team (eccezion fatta per quelli spagnoli), anche se i nomi dei calciatori e dei mister sono reali. Per esempio, la Juventus – una delle squadre che abbiamo scelto – è diventata J Torino. Ma ci sarebbe potuto capitare di peggio se avessimo optato per il Napoli, dato che saremmo stati costretti a giocare contemporaneamente in Serie C1 e in Serie B, a causa di un errore nel database.

> **"E' un incubo, non il sogno atteso dagli appassionati"**

Le squadre hanno la loro rosa originale, con qualche lacuna più o meno grave (nel Perugia manca Ravanelli, per esempio) e una pietosa rappresentazione fisica dei calciatori, che tendono ad assomigliarsi tutti. I giocatori sono caratterizzati da un'infinità di parametri (tattici, tecnici e fisici) molto precisi, anche se a volte la media complessiva porta a risultati irreali (Tacchinardi è più forte di Del Piero).

Dal punto di vista tattico, invece, *PC Calcio 2005* è abbastanza interessante. Nonostante una partenza a handicap (non è consentito creare uno schieramento libero, ma occorre sceglierne uno predefinito, e non c'è traccia di un normale 3-5-2), il gioco prevede delle specifiche aree di competenza per ciascun atleta, sia in attacco, sia in difesa, e la possibilità di gestire l'altezza di determinate linee tattiche (difesa, regia, mezzepunte e attacco). Un sistema abbastanza immediato, che contempla anche diversi compiti individuali e tattiche di squadra.

Errori nella traduzione, impossibilità nel concludere le trattative, portieri in testa alla classifica cannonieri e calendari improponibili rendono, però, *PC Calcio 2005* un incubo, piuttosto che il sogno che tutti gli appassionati si aspettavano. Unici pregi indiscussi: la grafica dei menu è gradevole ed è tutto abbastanza chiaro. Il resto è un cammino di dolore. Retrocesso.

Alessandro Galli

■ Casa Planeta DeAgostini ■ Sviluppatore Gaelco ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo €19,95 ■ Sistema Minimo PIII 1 GHz, 128 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 1,2 GB HD ■ Sistema Consigliato P4 1,7 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 128 MB ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore Stesso PC, online ■ Internet www.leaderspa.it

+ Interfaccia chiara
+ Prezzo accessibile
+ Non dà assuefazione

- Troppi difetti
- Non si gioca in prima persona
- Database dei giocatori impreciso

Una delusione cocente, che si acuisce sempre di più, mano a mano che i difetti vengono a galla. La serie *PC Calcio* si è fermata al 2001.

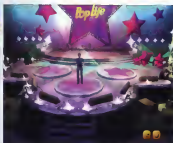
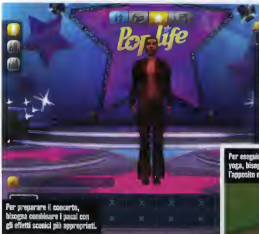
GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	5
SONORO	6	LONGEVITÀ	4

4

POP LIFE

Tanti ragazzi vestiti in maniera buffa vogliono cantare e ballare... Ma non gli bastava la televisione?

■ Casa **Monte Cristo** ■ Distributore **Atari** ■ Prezzo **€ 29,99**

Per preparare il concerto, bisogna combinare i passi con gli effetti scenici più appropriati.

Per eseguire gli esercizi di yoga, bisogna prima acquistare l'apposito materassino.

LA TV ci bombarda quotidianamente con storie di personaggi di dubbio talento, che grazie ad artifici e macchinazioni finiscono per attrarre l'attenzione degli spettatori. Certo, il telecomando è lì apposta per dribblarli, ma sembrano esercitare un potere ipnotico e ci catturano.

Alla luce di questa situazione paradossale, non possiamo che accogliere con soddisfazione la simulazione di una scalata al successo. *Pop Life* racconta la vicenda di un ragazzo o di una ragazza che, partendo da zero, devono sviluppare le proprie doti canore e coreografiche.
Per venire a capo della faccenda, il protagonista, creato utilizzando le poche variabili disponibili nella prima fase del gioco, è tenuto a lavorare di fino sull'ugola contattando diversi maestri di canto e a

"Organizzeremo gli effetti scenici e i passi di danza"

raffinare i propri passi di danza avvalendosi dei servigi degli appositi esperti. Le porte del palcoscenico si spalancano solo quando la sua abilità ha raggiunto i requisiti stabiliti dalla casa discografica.

L'idea piace, la realizzazione tecnica meno, malgrado il titolo sia tradotto in italiano in maniera pertinente. *Pop Life* vive di due momenti distinti: la fase preparatoria e quella canora/esecutoria.
La prima è sviluppata sulla falsariga di *The Sims*, ma manca della profondità gestionale del capolavoro di EA ed è vessata da un sistema di controllo poco intuitivo. Inoltre, i soldi a disposizione del giocatore non finiscono praticamente mai e tutto quello che bisogna fare è riempire la propria casa di oggetti con cui interagire per stimolare le qualità intellettuali del protagonista o per soddisfare le sue esigenze di divertimento e riposo.
L'obiettivo supremo rimane, ovviamente, la popolarità, che nel corso delle missioni si manifesta in diversi modi, tra cui lettere ricevute da parte dei fan e possibilità di organizzare dei concerti con tanto di ballerini al seguito.

Una volta soddisfatte le richieste della major, arriva il momento di calcare il palcoscenico. I concerti vengono vissuti solo nel momento dell'allestimento, che comprende la selezione della canzone, dei passi di danza e degli effetti speciali.
La disponibilità di questi elementi aumenta di pari passo con l'abilità del personaggio e, quindi, con la sua popolarità. Inizialmente, le occasioni per mettersi in mostra stuzzicano l'orgoglio del giocatore e lo divertono, ma nel volgere di due o tre uscite sulla scena diventano troppo ripetitive e, quindi, noiose.

Primoz Skulj GIOCHI COMPUTER

Pop Life piacerà solo a chi adora i palinsesti televisivi dei giorni nostri. Se siete seguaci di Maria non lasciatevelo scappare, in caso contrario lasciate perdere!

GRAFICA	5	GIOCABILITÀ	5	5
SONORO	6	LONGEVITÀ	4	

TRIVIAL PURSUIT UNLIMITED

■ Casa **Atari**
■ Distributore **Atari**
■ Prezzo **€ 29,99**

Arriva su computer la versione completamente 3D e in italiano di uno dei più popolari giochi da tavolo. Nella modalità Classica di *Trivial Pursuit Unlimited*, ogni giocatore (da uno a sei) cerca di conquistare le lauree nelle sei diverse materie, leggermente modificate rispetto all'originale, spostandosi sul tabellone circolare, per poi concludere con il domandone finale, nell'esagono centrale.
Nella variante Avanzata, è consentito anche interagire con gli avversari, schiacciando le loro pedine o scommettendo sull'esito delle risposte. Infine, nella versione Lampo, i contendenti si sfidano su un tabellone a forma di scala a chiocciola dove, per vincere, devono rispondere esattamente per conquistare la vetta per primi.
L'ultima opzione consente di scegliere tra le domande Annuncio o a Scelta Multipla. Nel primo caso, il quesito appare sullo schermo (e viene letto da una suadente voce maschile o femminile) e il giocatore dà la risposta a voce alta.
L'avversario, poi, controlla la soluzione a video e ne conferma l'esattezza (o meno). Nell'altra modalità, invece, sono rivelate anche quattro possibilità e l'interrogato sceglie quella corretta. La prima versione consente, effettivamente, di replicare lo stile originario del "Trivial", ma il gioco PC, rispetto all'originale, risulta lento e macchinoso.

Yuri Abietti GIOCHI COMPUTER

GRAFICA	5	5
SONORO	6	
GIOCABILITÀ	5	
LONGEVITÀ	5	

Diamo un'occhiata ai giochi "budget", ovvero a quei titoli degli ultimi anni che hanno riscosso un notevole successo e che vengono riproposti come giochi a basso costo.

DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN GOLD PACK

- Casa **Novalogic**
- Distributore **Ubisoft**
- Prezzo **€ 29,00**
- Provato su **MAG 03, 8**

LA serie di sparatutto a sfondo bellico di Novalogic si ripresenta in gran forma, prendendo spunto da uno dei più tragici eventi della prima metà degli Anni '90. Era il 1993, infatti, quando gli Stati Uniti decisero di intervenire con maggiore forza nel conflitto in atto a Mogadiscio, in Somalia, allo scopo di decapitare con un blitz una delle fazioni coinvolte.

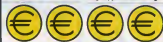
Quella "forza" non poteva che essere rappresentata dalle truppe d'élite dell'esercito americano, composte dai Ranger e dalla Delta Force. Come sono andate a finire le cose lo abbiamo scoperto grazie al libro "Black Hawk Down: A Story of Modern War" di Mark Bowden e al relativo film di Ridley Scott: proprio a questi si è ispirata Novalogic, che ha deciso di far rivivere anche le fasi salienti della battaglia di Mogadiscio sugli schermi dei nostri computer.

Ne è scaturito uno sparatutto che si svolge in ambientazioni ricche di particolari, ricreando fedelmente l'atmosfera della guerriglia urbana. L'impostazione non strizza l'occhio a interpretazioni tattiche, ma *Delta Force: Black Hawk Down* si lascia giocare con piacere e sa proporre una buona varietà di situazioni.

Questa riedizione economica, proposta completamente in lingua inglese, include anche l'espansione *Team Sabre* (Mar 04, 7), che arricchisce il gioco di due nuove campagne, ambientate rispettivamente in Colombia e in Iran.

In alcuni casi, dovremo affrontare i livelli a bordo dei veicoli in dotazione alla Delta Force.

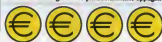
Non introduce particolari innovazioni, ma è adrenalinico e divertente quanto basta per accontentare gli appassionati del genere.

COMMANDOS 3 DESTINATION BERLIN

- Casa **Eidos**
- Distributore **Leader**
- Prezzo **€ 14,99**
- Provato su **NOV 03, 8**

GIUNGE finalmente anche sul mercato dei giochi a prezzo ridotto la terza fatica del team spagnolo Pyro Studios. Con *Commandos 3: Destination Berlin* la serie completa il proprio percorso evolutivo e raggiunge la maturità. L'ambientazione è nuovamente quella del secondo conflitto mondiale, qui rappresentato in tre campagne ambientate in Francia, a Stalingrado e nei momenti immediatamente precedenti lo sbarco in Normandia.

Le missioni – tutte presentate in italiano, parlato compreso – propongono un rapido breafing introduttivo e lasciano il giocatore alle prese con gli eventi. *Commandos 3* si presenta, quindi, come una sorta di riuscito ibrido tra un puzzle game e un titolo strategico in tempo reale, a cui avvicinarsi con pazienza e spirito di osservazione. Già, perché la complessità delle missioni può facilmente sfociare in frustrazione, ed è necessario sfruttare le caratteristiche particolari di ogni singolo soldato per aggirare (o eliminare) i nemici e raggiungere gli scopi prefissati. Rispetto al passato, *Commandos 3* guadagna un'interfaccia più asciutta e meno legata alla memorizzazione di numerosi comandi da tastiera, ma assai meno immediata quando l'azione incalza. La seconda innovazione è assai più importante e riguarda gli edifici, che smettono i panni dello "sfondo da film", per diventare parte integrante della giocabilità. È consentito sbirciare dalle finestre e accedere alle stanze interne, rappresentate da un motore grafico tridimensionale che va a sostituire, in questi casi, la classica visualizzazione isometrica delle parti esterne.

Prima di muovere i propri commando, sarà bene studiare con attenzione i comportamenti dei soldati nemici.

***Commandos 3* richiede molta pazienza, ma la sua complessità rende la risoluzione di ogni livello particolarmente appagante.**

ANCORA BUDGET

Di seguito troviamo elencati i giochi più interessanti che potremo acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già presenti sugli scaffali, presentiamo (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

EA

NEI NEGOZI

Titolo	Prezzo
007 NightFire	€ 16,90
Black & White	€ 14,99
Command & Conquer Red Alert 2	€ 14,99
FIFA 2002	€ 14,99
Freedom Force	€ 16,90
Global Operations	€ 16,90
Madden NFL 2003	€ 16,90
NHL 2002	€ 14,99
NHL 2003	€ 16,90
Sid Meier's SimGolf	€ 16,90
SimCity 3000 World Edition	€ 14,99
Total Club Manager 2004	€ 14,99
FIFA Football 2004	€ 14,99
SimCity 4	€ 14,99
NBA Live 2004	€ 14,99

UBI SOFT

NEI NEGOZI

Titolo	Prezzo
Al Vertice della Tensione	€ 12
Beyond Good & Evil	€ 12,90
Comanche Gold	€ 12,90
CSI	€ 12,90
Delta Force 2	€ 13
Delta Force Task Force Dagger	€ 12,90
Delta Force Land Warrior	€ 12,90
Destroyer Command	€ 12
Dukes of Hazzard	€ 13
Evil Twin	€ 13
F-22 Lightning 3	€ 13
Ghost Recon	€ 12
Grandia 2	€ 12
Heroes of Might & Magic III Complete	€ 16
Hyperblade	€ 26,79
IL-2 Sturmovik	€ 12
Largo Winch	€ 12,90
Might & Magic IX	€ 13
Myst 3: Exile	€ 13
Myst 3: Exile Collector's Edition	€ 49,90
Pool of Radiance	€ 13
Racing Simulation 3	€ 12,90
Rainbow Six 3 Gold Edition	€ 30
Rayman 2	€ 13
Riven	€ 13
Sea Dogs	€ 12,90
Silent Hunter II	€ 13
Speed Rage	€ 13
The Elder Scrolls III Morrowind	€ 12,99
Morrowind Game of the Year Edition	€ 35,99
Virtual Skipper	€ 12,90
Will Rock	€ 12,90

LEGENDA VOTI

- **1 Euro** - Davvero mediocre
- **2 Euro** - Appena sufficiente
- **3 Euro** - Solo per gli appassionati del genere
- **4 Euro** - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
- **5 Euro** - Compratelo prima che si esaurisca!

LA PAROLA AI LETTORI

In questa pagina, trovano voce le opinioni dei nostri lettori. Se pensate che GMC abbia trattato il vostro gioco preferito troppo male, oppure che un titolo sia stato ingiustamente premiato, non avete che da far sentire la vostra voce!

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

■ EA ■ GMC Nat 03 ■ VOTO 8

Gare clandestine, tuning à gogo, e vai di turbo! Se è questo quello che volete in un gioco, direi che *Need for Speed Underground* fa al caso vostro. Potrete affrontare la modalità "underground" in cui sarete impegnati in diverse sfide, dai circuiti, ai drag, passando per sbandate e sprint. Le modifiche che avrete modo di apportare alla vostra auto sono davvero molte: spoiler, paraurti, fari, neon, aerografie, prese d'aria e via dicendo. La grafica è ad alti livelli, con i modelli poligonali delle vetture fatti molto bene; il motore grafico, però, incontra spesso qualche incertezza di troppo con fastidiosi rallentamenti. L'audio è da veri "street racer", con musiche hip hop, metal e rock. L'online è, forse, l'aspetto un po' da rivedere, ma non è certamente questo un parametro che mina il voto finale del gioco.

The visitor

Uno splendido gioco di guida, adatto a chi ama la notte, il brivido e le modifiche per lanciare a razzo le proprie fiammanti quattroruote! **9**

CITY OF HEROES

■ NCSoft ■ GMC Ago 04 ■ VOTO 8

Iniziamo con il dire che per giocare a *City of Heroes (CoH)* serve un abbonamento ai server ufficiali di circa 12 euro mensili. Tolto questo obolo, l'unica cosa a farne le spese sarà la vostra vita sociale! Appena installato *CoH*, vi sarà possibile creare il vostro amato personaggio. Noterete uno degli aspetti più rilevanti del gioco, che riguarderà proprio la personalizzazione del vostro alter ego. Potrete ritoccare, oltre all'estetica, anche la classe dell'eroe (avrete una vasta scelta tra blaster, tanker, defender, scrapper e controller). Appena ultimate queste fasi, sarete catapultati nella piazza di Atlas, dove inizierete a conoscere le splendide ambientazioni, piene di tipacci da spazzare via. La vostra esperienza di gioco vi farà vivere innumerevoli missioni da portare a termine, in solitario o con l'aiuto di momentanei team e numerose task force. Da sottolineare, inoltre, l'immancabile voglia, da parte di NCSoft, di mantenere vivo l'interesse per questo suo eccellente titolo: ogni due mesi circa vengono resi disponibili per tutti gli utenti ricchi e corposi aggiornamenti, che arricchiscono ulteriormente l'esperienza di gioco. Senza dubbio, uno dei migliori MMORPG in commercio!

Peterpunk '77

Da questo mese, sono disponibili i server europei di *City of Heroes*: non avete più scuse per non unirvi al gioco e diventare dei paladini del bene! **9**

MORROWIND

■ Bethesda ■ GMC Giu 02 ■ VOTO 8

Morrowind è un gioco di ruolo che ci mette nei panni del "solito" eroe di turno, che si muove nel "solito" mondo fantasy e che, inconsapevolmente, fa parte del "solito" piano superiore per il destino del mondo. Il punto di forza del titolo è certamente il comparto grafico, anche se molto pesante. Con questo, i pregi si esauriscono. La libertà offerta all'utente è qualcosa che compromette fortemente il divertimento: percorrere chilometri di strada senza avere la più pallida idea di cosa fare è frustrante e, anche quando avremo un obiettivo specifico datoci dai cittadini o dalle gilde di appartenenza, l'area della missione sarà quasi sempre lontanissima e molto difficile da trovare. Tecnicamente, a parte la discreta grafica, *Morrowind* lascia a desiderare. Il sonoro è ripetitivo, mentre le animazioni del protagonista sono scadenti e spesso il suo movimento è compromesso da gravi compenetrazioni di poligoni in altri oggetti. Il sistema di combattimento è deludente, poiché gli scontri sono decisi dalla pressione ripetuta del tasto di attacco e dal caso. Da bocciare, inoltre, il menu troppo macchinoso e una gestione dell'inventario seccante.

Stefano "ENER" Sabato

Un gioco di ruolo molto sopravvalutato, che manca l'obiettivo principale di qualsiasi titolo per computer, ovvero divertire. **4**

DOOM 3

■ id ■ GMC Sett 04 ■ VOTO 9

Finalmente, dopo anni di attesa, è ritornato il gioco più sanguinolento del mondo: *Doom 3*!
Azzardo subito un commento striminzito: Deludente... spaventosamente deludente.
In questo terzo capitolo, vestiremo i panni di un marine spaziale alle prese con mostri che spazieranno da bambini con le ali (!), fino ad arrivare a dei giganti enormi come palazzi. La grafica è molto buona, anche se necessita di un computer estremamente potente per essere gustata appieno. Inoltre, il sonoro fa il suo dovere, con effetti di sicuro impatto. Ma allora, cosa c'è che non va? La ripetitività in (quasi) tutti i livelli. Per l'intero gioco permane un sapore di déjà vu e i mostri non fanno che esaltare tale sensazione.

Pippo

Nonostante l'indubbio talento di John Carmack e soci, l'attesa per questo sparatutto in prima persona non è stata affatto ripagata. **6**

Se volete esprimere la vostra opinione su un gioco, basta scrivere una mail (**nemesis@futuremediaitaly.it**) o una lettera (l'indirizzo è sempre Giochi per il Mio Computer – Via Asiago 45 – 20128 Milano) a Nemesis, che ogni mese selezionerà le migliori quattro prove. Non scrivete più di 800 caratteri e non dimenticatevi il voto espresso in scala decimale, esattamente come a scuola!
La redazione si riserva il diritto di modificare i testi pervenuti in redazione. I manoscritti, pubblicati o meno, non verranno restituiti.

I PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Quindi, se passiamo la notte aggirandoci per le strade di City 17, diamo un'occhiata alla voce "Sparatutto in prima persona"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i giochi che hanno fatto la storia: titoli a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che sicuramente occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

■ LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life

1) HALF-LIFE 2
Casa: Sierra Distributore: Sierra
Prova: Nov 04 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Un nuovo passo nell'evoluzione del genere degli sparatutto in prima persona. Gordon Freeman è tornato e trionfa a mani basse.

2) DOOM 3 Set 04 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Guida Completa:** Ott 04 ■ **Demo:** Nov 04
Le attese sono state pienamente confermate. Un capolavoro per chi vuole sfidare l'Inferno!

3) FAR CRY Apr 04 VOTO 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubi Soft
■ **Trucchi:** Giu 04 ■ **Demo:** DVD Apr 04
L'Intelligenza Artificiale evoluta e l'elevata longevità ne fanno uno sparatutto in prima persona da provare.

4) CALL OF DUTY Dic 03 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mag 04 ■ **Demo:** Nov 03/Dic 03
Ci farà sentire parte di un gruppo di uomini impegnati a sopravvivere al dramma della II Guerra Mondiale

5) MOH: PACIFIC ASSAULT Dic 04 VOTO 8
Casa: EA Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 04
La guerra nel Pacifico combattuta sulle spiagge e tra la vegetazione. Innovativo, ma con qualche sbavatura

SIMULATORI DI CALCIO

■ LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 3
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Nat 03 Voto: 9
■ **Trucchi:** Lug 04
■ **Demo:** Nat 03

Spettacolo, finezze d'alta scuola e tattica solida: a *PES 3* non manca nulla, nemmeno il podio come miglior simulazione calcistica!

2) FIFA FOOTBALL 2005 Nov 04 VOTO 8
Casa: EA Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 04
La serie *FIFA* ha dimostrato di essere maturata. *PES* domina ancora, ma la partita è combattuta.

3) UEFA EURO 2004 Giu 04 VOTO 8
Casa: EA Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Gui 04
Offre meno squadre rispetto a *FIFA 2004*, ma la giocabilità è garantita e c'è qualche nuova idea

4) VIVA FOOTBALL Mag 99 VOTO [illegible]
Casa: Virgin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre.

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 99 ■ **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare.

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

■ LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) OPERATION FLASHPOINT
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
Prova: Ago 01 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Mag 01

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, in un titolo che terrà inchiodati alla sedia gli appassionati di giochi di guerra.

2) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubi Soft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Gen 03/Mag 03
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di *Unreal*. Proviamolo!

3) HIDDEN & DANGEROUS 2 Nat 03 VOTO 8
Casa: Gathering Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Feb 04/DVD Nat 04
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi, ma resta qualche perplessità sulla I.A.

4) GHOST RECON Nat 01 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubi Soft
■ **Trucchi:** Lug 02/Mar 03 ■ **Demo:** Nat 01
L'ottima realizzazione tecnica e la formula di gioco immediata rendono questo titolo imperdibile

5) MECHWARRIOR 4: MERCENARIES Dic 02 VOTO 8
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Gen 02
I combattimenti tra i Mech del XXXI secolo si arricchiscono di nuovi mezzi e scenari inediti!

SIMULATORI DI GUIDA

■ LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, Grand Prix Legends, Stunt Car Racer

1) F1 CHALLENGE '99 - '02
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Lug 03 Voto: 8
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Quattro stagioni e alcuni perfezionamenti rispetto a *F1 2002* ne fanno il migliore simulatore di Formula Uno moderna.

2) GRAND PRIX 3 Ago 00 VOTO [illegible]
Casa: Hasbro Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 00
La Formula Uno vista con gli occhi di Geoff Crammond, nella sua migliore incarnazione

3) NASCAR RACING 2003 SEASON Apr 03 VOTO 8
Casa: Sierra Distributore: Sierra
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mar 03
L'ultimo capitolo della serie *NASCAR* targata Papyrus appaga gli intenditori, anche in multiplayer

4) SUPERBIKE 2001 Ott 00 VOTO [illegible]
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Lug 01 ■ **Demo:** Nov 00
L'Italian Style si conferma nella simulazione di guida a due ruote più accurata ed emozionante

5) TOCA RACE DRIVER 2 Giu 04 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Giu 04
Giocabile e longevo, grazie alle numerose vetture, ai circuiti e alla modalità "storia" di prima qualità.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

■ LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) ROME: TOTAL WAR
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Ott 04

La formula vincente della serie *Total War* sposa l'antica Roma. Tra legioni, condottieri e intrighi in Senato è un'esperienza tutta da provare.

2) BLACK & WHITE Apr 01 VOTO [illegible]
Casa: Electronic Arts Distributore: EA
■ **Soluzione:** Da Lug 01 a Nov 01 ■ **Demo:** Nessuno
Innovativo e geniale, questo titolo ci farà vestire i panni di una divinità. Non perdiamo l'occasione

3) WARCRAFT III Ago 02 VOTO 9
Casa: Blizzard Distributore: Sierra
■ **Guida:** Set 02/Ott 02 ■ **Demo:** Nat 02
Un classico del genere torna più splendente che mai giocabile, coinvolgente e con quattro razze disponibili

4) AGE OF MYTHOLOGY Nov 02 VOTO [illegible]
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** The Titans Feb 04 ■ **Demo:** Nat 02
La saga dei grandi imperi della Storia si colora di miti e leggende. Un titolo classico al meglio della sua forma

5) COMMANDOS 3 Nov 03 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Feb 04 ■ **Demo:** Ott 03
Il terzo e ultimo capitolo di una serie molto amata, in cui un pugno di incursori sfidano il Terzo Reich.

STRATEGIA A TURNI

■ LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION III VERSIONE ITALIANA
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Mag 02 Voto: 8
■ **Guida:** DVD di Set 02
■ **Demo:** DVD di Lug 03

Torna il gioco strategico più amato, con la possibilità di giocare in Rete e le epoche aggiuntive, grazie all'ultima espansione.

2) EUROPA UNIVERSALIS 2 Mar 02 VOTO 8
Casa: Strategy First Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Set 02 ■ **Demo:** Nessuno
Un titolo imperdibile per gli amanti della Storia, in cui governeremo una nazione dal 1419 al 1820.

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) MASTER OF ORION III Apr 03 VOTO [illegible]
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Diplomazia, spionaggio e battaglie tra flotte spaziali. La galassia ci attende in qualità di leader

5) HEROES OF M&M IV Apr 02 VOTO 7
Casa: 3DO Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Dic 02 ■ **Demo:** Nessuno
Coinvolgente e longevo, uno dei più validi giochi strategici fantasy arriva al quarto capitolo.

I PIU' GIOCATI IN REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Half-Life 2
GMC.Gorman
"Ora ho un computer nuovo!"

Un certo GamesRadar
GMC.Kevorkian
"Prima o poi, dovrò giocare a *HL 2*..."

The Chronicles of Riddick
BANNED.Neon
"Il buio ha paura di me!"

Pacific Fighters
GMC.Homer
"Con un Hellcat è meglio!"

Half-Life 2
GMC.Death_Dealer
"Sotto con i Mod!"

Half-Life 2
GMC.HyperAlex
"Devo fare brillare il disco fisso!"

GESTIONALI

■ LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 2
Casa EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli. Il divertimento si moltiplica!

2) SIMCITY 4 Feb 03 VOTO 8
Casa Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 03 ■ **Guida:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere

3) GHOST MASTER Lug 03 VOTO 8
Casa Empire Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Lug 03
Vestire i panni di un signore dei fantasmi per scacciare gli umani dalle nostre sinistre dimore

4) FOOTBALL MANAGER 2005 Nat 04 VOTO 8
Casa. Sega Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nat 04
Gli sviluppatori della serie *Scudetto* hanno cambiato editore, ma il loro gestionale resta insuperabile.

5) TROPICO 2 IL COVO DEI PIRATI Mag 03 VOTO 8
Casa Take 2 Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Gen 04 ■ **Demo:** Apr 03
Ancora Caraibi, ma questa volta da vivere al comando di un'isola piena di corsari dallo spirito anarchico.

AVVENTURE

■ LE PIETRE MILIARI: la serie di Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Gabriel Knight

1) LA SERIE DI MONKEY ISLAND
Casa LucasArts Distributore: C.T.O.
Prova: Dic 97- Dic 00 Voto: 9
■ **Soluzioni:** Gen 98/Gen 01
■ **Demo:** Set 97/Dic 00

Pirati sanguinari, insidiosi trabocchetti, mappe perdute: una serie in quattro capitoli che vale tanti dobloni d'oro quanto pesa

2) GRIM FANDANGO Ott 98 VOTO 9
Casa LucasArts Distributore: C.T.O.
■ **Soluzione:** Gen 99 ■ **Demo:** Ott 98
Chi l'ha detto che l'aldilà è un mortorio? Viviamo le avventure di questo classico del genere

3) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00 VOTO 8
Casa Sierra Distributore: Sierra
■ **Soluzione:** Feb 00 ■ **Gioco completo:** Gen 03
I misteri della Provenza si mischiano col mito del Santo Graal. Un enigma per intenditori.

4) THE LONGEST JOURNEY Nat 00 VOTO 8
Casa Funcom Distributore: 3D Planet
■ **Soluzione:** Feb 01/Mar 01 ■ **Gioco completo:** Mar 04
Un avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata agli appassionati

5) BROKEN SWORD 3 Nat 03 VOTO 8
Casa THQ Distributore: Halifax
■ **Soluzione:** Gen 04 ■ **Demo:** Nat 03
La terza dimensione e le sezioni "d'azione" danno, finalmente, profondità a un'avventura coinvolgente

AZIONE/AVVENTURA

■ LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods

1) PRINCE OF PERSIA SPIRITO GUERRIERO
Casa. Ubisoft Distributore. Ubisoft
Prova: Dic 04 Voto. 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** DVD Dic 04

Duelli e acrobazie spettacolari sono le chiavi di questo eccezionale gioco d'azione. Il Principe non è mai stato così bello e tenebroso.

2) MAX PAYNE 2 Dic 03 VOTO 8
Casa Rockstar Games Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Nat 03 ■ **Demo:** Gen 04
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati. Se solo fossero un po' più lunghe

3) MAFIA Ott 02 VOTO 9
Casa Take 2 Distributore: Take Two Italia
■ **Sol:** Dic 02 - Gen 03 ■ **Trucchi:** Mar 03 ■ **Demo:** Nat 02
Un gioco che non manca di nulla: inseguimenti in auto, sparatorie e una drammatica storia d'amore.

4) PANDORA TOMORROW Apr 04 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mag 04
Uno dei migliori rappresentanti dello stile "stealth" torna a farci divertire, anche in multiplayer

5) THIEF: DEADLY SHADOWS Lug 04 VOTO 8
Casa Eidos Distributore Leader
■ **Guida:** Set 04 ■ **Demo:** Ago 04
Un eroe classico del genere stealth torna in azione, con ombre spettacolari e una giocabilità rinnovata

SIMULATORI DI VOLO

■ LE PIETRE MILIARI: Red Baron, Gunship, Falcon 3.0, Aces of the Pacific

1) FLIGHT SIMULATOR 2004
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Prova: Set 03 Voto. 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

I cento anni del volo a motore e i venti della serie *Flight Simulator* non potevano essere festeggiati in maniera più ricca e affascinante!

2) FALCON 4.0 Feb 99 VOTO 9
Casa Microprose Distributore: Leader
■ **Patch:** Apr 02/Ago 02 ■ **Demo:** Feb 98
Il Falco è tornato a combattere, offrendoci una delle campagne dinamiche più articolate della storia

3) IL-2 FORGOTTEN BATTLES Apr 03 VOTO 9
Casa Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Patch:** DVD Apr 04 ■ **Demo:** Nessuno
Il migliore simulatore di volo sulla Seconda Guerra Mondiale, con nuovi aerei e campagne dinamiche

4) LOCK ON MODERN AIR COMBAT Gen 04 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Dic 03
Sei velivoli contemporanei su cui combattere nello scenario del Mar Nero, per l'erede di *Flanker 2.5*

5) B-17 FLYING FORTRESS Apr 01 VOTO 9
Casa Hasbro/Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Pilotiamo una fortezza volante B-17 e vestiamo i panni dei dieci membri dell'equipaggio. Anche in budget

GIOCHI DI RUOLO

■ LE PIETRE MILIARI: La mitica serie di Ultima, Pool of Radiance, Dungeon Master

1) NEVERWINTER NIGHTS
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Ott 02 Voto. 9
■ **Soluzione:** Nov 02/Dic 02/Nat 02
■ **Demo:** DVD Feb 03, Mar 03

Indispensabile, se vogliamo vivere un'avventura nei panni dell'Eroe, o in quelli di chi decide il destino di un'intero mondo!

2) MORROWIND Mag 03 VOTO 9
Casa. Bethesda Distributore: Ubisoft
■ **Sol:** Set 02/ Ott 02 ■ **Trucchi:** Mar 03 ■ **Patch:** Nat 03
Libertà assoluta e tante avventure ci aspettano nel mondo di Vvardenfell. In italiano grazie alla patch.

3) PLANESCAPE: TORMENT Ago 02 VOTO 9
Casa Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Ago 00/Dic 01 ■ **Patch in italiano:** Ago 02
Un GdR dal carattere cupo, con una trama intricata e ora tutto in italiano!

4) KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC Nat 03 VOTO 9
Casa LucasArts/Activision Distributore: Halifax
■ **Soluzione:** Mar 04/Apr 04 ■ **Demo:** Nessuno
Il GdR di "Guerre Stellari" offre una trama degna di un film, sottili enigmi morali e duelli a base di spada laser

5) VAMPIRE: BLOODLINES Nat 04 VOTO 9
Casa Activision Distributore: Activision Italia
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
I vampiri tingono di rosso le notti di L.A, in un titolo di grande atmosfera. Peccato per la mancata traduzione

GIOCHI SPORTIVI

■ LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Advantage Tennis, Dr. J and Larry Bird 1-on-1

1) MADDEN NFL 2005
Casa. EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 Voto: 8
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il miglior football americano su PC è ancora targato EA: la grafica è sempre convincente e l'Intelligenza Artificiale ha fatto passi da gigante.

2) NHL 2004 Nov 03 VOTO 8
Casa Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 03
Una nuova annata di hockey NHL su computer, ancora più giocabile e ricca con la modalità Dynasty

3) NBA LIVE 2004 Nat 03 VOTO 8
Casa Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il 2004 saluta la svolta verso il realismo del grande basket su PC targato EA. È ancora canestro!

4) TOP SPIN Dic 04 VOTO 8
Casa Microsoft Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 04
Dopo il successo su Xbox, il miglior videogioco di tennis arriva anche su PC. Resta da migliorare la I.A.

5) TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 Dic 04 VOTO 8
Casa Activision Distributore: Activision Italia
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il sogno di tutti i videogiocatori appassionati di skateboard: giocabilità e Story Mode d'eccezione.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) UNREAL TOURNAMENT 2004 Mag 04 VOTO 8
Casa Atari Distributore Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 04, DVD Dic 04

2) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO 9
Casa Activision Distributore Leader
■ **Trucchi:** Mar 00/Apr 01 ■ **Demo:** Gen 00

3) BATTLEFIELD VIETNAM Apr 04 VOTO 8
Casa Electronic Arts Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

GIOCHI DI RUOLO ONLINE

1) EVERQUEST Lug 00 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) STAR WARS GALAXIES AN EMPIRE DIVIDED Set 03 VOTO 8
Casa Sony Online/LucasArts Distributore: Halifax
■ **Guida:** Giu 04 ■ **Demo:** Nessuno

3) CITY OF HEROES Ago 04 VOTO 8
Casa NC Soft Distributore: Imp. Parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 Ott 97 VOTO 8
Casa Sega Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa GT Interactive Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco Completo:** GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore: Ubi Soft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 03

2) TONIC TROUBLE Dic 99 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore Ubi Soft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Gen 00

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa Ubisoft Distributore: Ubi Soft
■ **Trucchi:** Lug 02 ■ **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa Atari Distributore Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA VICE CITY Lug 03 VOTO 9
Casa Take 2 Distributore Cidiverte
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Guida ai segreti:** Ott 03/Nov 03

2) THIEF II Giu 00 VOTO 7
Casa Eidos Distributore Leader
■ **Trucchi:** Lug 00/Ago 00 ■ **Gioco Completo:** Nov 02

3) EVOLVA Apr 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mag 00

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

Ecco i titoli migliori secondo i nostri lettori. Per partecipare, basta collegarsi al Forum di GMC:

■ **QUESTER**
Sparatutto in soggettiva
1 No One Lives Forever 2
2 Doom 3
3 Painkiller
4 Half-Life
5 Quake 3 Arena

■ **HELIOS**
Migliori giochi allegati a GMC
1 Deus Ex
2 Gothic
3 Arcanum
4 Max Payne
5 Half-Life

■ **CENTERPRISE**
Giochi di strategia
1 Alpha Centaury
2 Rome: Total War
3 Civilization III (con espansioni)
4 Medieval: Total War (con espansione)
5 Europa Universalis II

■ **UGO IL GRANDE**
Giochi di ruolo
1 Neverwinter Nights
2 Gothic
3 The Elder Scrolls III: Morrowind
4 Knights of the Old Republic
4 Gothic 2

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION ITALIA
0331/452970
ATARI
02/937671
BRYO
199443817
DDE
199106266
HALIFAX
02/413031
KOCH MEDIA
055/3247352
LEADER
0332/874111
MICROFORUM
06/33251274
MICROIDS
02/38093481
MICROSOFT
02/703921
NEWAVE ITALIA
055/7326048
POWER UP
02/783676
SIERRA
0332/870579
TAKE TWO ITALIA
0331/716000
UBI SOFT
02/4886711

PRIMA PARTE

THE BLACK MIRROR

Samuel Gordon è tornato al castello della sua famiglia per indagare sulla strana morte del nonno. Aiutatelo a trovare le piste giuste e a capire cosa si nasconde davvero dietro questa intricata vicenda. Tenete d'occhio anche le colonnine laterali, perché contengono la soluzione di molti puzzle!

TRUCCHI

PROBLEMI GRAFICI
Abbiamo notato che con alcune configurazioni si può verificare un piccolo difetto grafico: passando da un'ambientazione a quella successiva (o anche semplicemente attivando la schermata delle opzioni), lo schermo per un attimo si "corrompe", visualizzando un'immagine con colori distorti, per poi tornare normale subito dopo. L'inconveniente, se presente, non ha alcun effetto negativo sul gioco, non preoccupatevi e proseguite senza timori.

OGGETTI IMPORTANTI
Come per ogni avventura grafica, in *The Black Mirror* è importante esaminare con estrema attenzione ogni ambiente, così da capire cosa potrebbe essere utile al protagonista e cosa, invece, non gli servirà proprio.
In quest'avventura, capiterà che un oggetto non selezionabile in un primo tempo, lo diventi in un secondo, a causa di un cambiamento della situazione. Quindi, se vi occorre qualcosa che avevate già visto in un punto, ma non eravate stati in grado di raccoglierlo, tornate in quella schermata e riprovate: l'oggetto potrebbe essere selezionabile e, quindi, disponibile per essere inserito nell'inventario di Samuel.

OGGETTI MOLTO VICINI
Tutti i punti "interessanti" (i cosiddetti Hot Spot) sono chiaramente segnalati dal gioco, che muterà il colore del cursore in rosso e mostrerà a video la descrizione della zona selezionata. In alcuni casi, esistono oggetti simili sistemati molto vicini l'uno all'altro. Ciò li renderà uno solo, o fronte di una distratta esplorazione dello schermo. Un esempio sono i due bidoni fuori

1 - ESAMINATE LA PORTA PER TROVARE LA CHIAVE

2 - RICOMPONETE I BRANDELLI DELLA FOTOGRAFIA

CAPITOLO UNO: IL RITORNO

Al termine del filmato introduttivo, che mostra la fine di William, seguite la prima conversazione.
Una volta ottenuta la chiave della vostra camera, salite al primo piano. Entrate nella stanza usando la chiave. Nella camera, aprite la valigia raccogliendo il portafogli e le pillole, quindi esaminate ogni particolare, incluso il caminetto e il cassetto in basso sotto lo specchio rotto.

Il cassetto è chiuso e la chiave è nascosta nella stanza.
Esaminate il muro intorno alla porta **(1)** per scoprire la chiave e usatela per aprire il cassetto, che contiene una vecchia macchina fotografica.

Uscite e raggiungete la stanza di Robert, prima delle scale. Esaminate il raccogli-riviste accanto alla porta e leggete la lettera che vi troverete. Bussate e parlate con Robert, quindi allontanatevi. Recatevi in terrazza, sulla destra e osservate la torre del castello: Samuel dovrà cercare di entrarvi appena possibile. Proseguite verso la vecchia ala, esaminate (con il tasto destro del mouse) il caminetto per trovare una fotografia a pezzetti, quindi provate a salire in soffitta, così da scoprire che la porta è chiusa a chiave. Selezionate nell'inventario i frammenti della fotografia e ricostruitela come mostrato nell'**immagine 2** ruotando i pezzi e posizionandoli con il mouse. Al piano terra, vicino al camino, parlate con Bates chiedendo della chiave della soffitta (è appesa in cucina) e del caminetto nella stanza di Samuel.
Dirigetevi in cucina, prelevando nel passaggio i dolcetti dal vassoio con le mele. Accanto alla porta della cantina, appropriatevi della chiave della soffitta e tornate al piano superiore, fino alla soffitta a cui ora potrete accedere. La porta della torre sarà chiusa con delle assi e Samuel non sarà in grado di toglierle. Uscite dal castello e spostatevi verso nord, dove potrete parlare con Morris, lo stalliere, non prima di aver osservato la base della torre **(3)**.
In seguito, entrate nella stalla e raccogliete il martello dal cassetto. Grazie all'attrezzo potrete levare le assi che bloccano l'accesso alla torre, ma questa si rivelerà chiusa a chiave. Raggiungete Victoria e parlatele della chiave, si arrabbierà e dovrete allontanarvi. Parlate, dunque, con Bates e fatevi mostrare il punto in cui William è morto. Esaminate il simbolo rosso sul muro: dovrete fotografarlo. Tornate dal maggiordomo e chiedetegli della porta della torre. A questo punto, potrete dirigervi nuovamente da Victoria e, dopo esservi scusati, interrogarla a proposito della chiave. Pare che l'unico in grado di aiutarvi sia il dottore, nella sala biblioteca. Entrate nella libreria e parlate con il dottor Hermann, che vi prometterà di mandare qualcuno alle

3 - IL LUOGO DOV'È MORTO WILLIAM

4 - IL BANCO DEI PEGNI AL PAESE

5 - PARLATE CON GLI OCCUPANTI DELLA LOCANDA

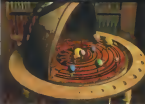
6 – OSSERVATE LA TOMBA DI WILLIAM

sette al castello, per consegnarvi gli effetti personali del deceduto. Nella zona centrale della biblioteca, sul tavolino, troverete la mappa della zona, molto utile per velocizzare gli spostamenti. Tomate ai piedi della torre ed esaminate i cespugli sulla destra: scoprirete uno strano oggetto.

UTILIZZATE LA VECCHIA FOTOCAMERA Recuperate la macchina fotografica dal cassetto in camera. Chiedete a Robert se ha dei rullini utilizzabili e questi vi indicherà la cassa in soffitta, a sinistra dell'entrata. Provate ad aprirla: sarà chiusa a chiave. Tomate da Robert per ottenere la chiave della cassa e, di nuovo in soffitta, apritela così da ottenere il rullino.
Nell'inventario, usate il rullino con la fotocamera, quindi andate a fotografare il simbolo sul muro alla base della torre.

Scattata la foto, tornate da Robert, il quale vi indirizzerà verso Murray al vicino paese, per svilupparla. Parlate ora con Bates e poi con Henry, il giardiniere. Henry ha impegnato una parte dell'oggetto che avete rinvenuto e non trova più la ricevuta, che dovrete recuperare in seguito.
Dirigetevi al villaggio di Willow Creek, utilizzando la mappa nell'inventario. Chiacchierate con il pescatore sul molo, quindi superate il ponte e provate a entrare nel negozio di Murray: al momento è chiuso **(4)**.
Tomate davanti al pub e parlate con il ragazzo, dategli i dolcetti e chiedetegli informazioni su Murray, infine entrate nel locale. Discutete prima con Harry, il gestore, quindi con Tom al tavolo **(5)**. Pagate all'oste il debito di Tom e parlate di nuovo con l'uomo al tavolo per ottenere alcune informazioni su William e su un certo Mark, che incontrerete più avanti nel corso del gioco. Usate di nuovo la mappa e spostatevi verso la chiesa di Warmhill. Il luogo sacro è chiuso, ma sulla destra riuscirete a dialogare con il becchino.
Subito dopo, esaminate la tomba di William nel cimitero **(6)**, quindi parlate di nuovo con il becchino. Saranno arrivate le sette e Samuel tornerà al castello per ritirare, da Mark, una scatola. Raccoglietela, schiudetela e aprite l'orologio che vi troverete. Leggete il foglio nascosto nell'orologio: suggerirà la prossima mossa!

8 – TROVATE IL MODO DI USCIRE DA QUESTA STANZA!

7 – L'ENIGMA DEL SISTEMA SOLARE IN LEGNO

COSA DOVETE FARE IN BIBLIOTECA? Tomate in biblioteca, esaminate la scrivania di William e spostate il calamaio per aprire un vano segreto. Prendete dal vano la scatola con i pianeti di legno e usatela sul mappamondo vicino alla scrivania. Dovrete risolvere questo enigma **(7)** per ottenere la chiave della torre (leggete le colonnine per la soluzione).

Salite in soffitta, aprite la porta ed entrate nello studio: Samuel rimarrà bloccato e dovrà trovare il modo di uscire **(8)**.

COME USCIRE DALLO STUDIO CHIUSO? Aprite lo scrittoio, esaminatelo e raccogliete la torre degli scacchi e il carillon. Esaminate la torre nell'inventario e scoprirete che, in realtà, è un piccolo coltello. Aprite il cassetto dello scrittoio, afferrate il libro ed esaminatelo, per ottenere una chiave.
Con questa, aprite la cassa sulla destra, da cui potrete agguantare una grossa sfera nera, per il momento misteriosa. Esaminate nuovamente (con il tasto destro del mouse) il cassetto dello scrittoio e otterrete il diario di William.
La lettura del documento vi darà alcuni indizi su cosa dovrete fare in futuro. Usate il coltello con la porta per uscire.

9 – FINALMENTE POTETE SCENDERE IN CANTINA

TRUCCHI

dall'obitorio: non notare che ce n'è uno piccolo accanto al cassonetto può impedirvi di raccogliere le lettera strappata e, di conseguenza, bloccare il vostro avanzamento nel gioco.

NUMEROSI PARTICOLARI
Ogni ambiente di *The Black Mirror* vanta un buon numero di zone e oggetti che possono essere esaminati. Questa soluzione vi indica solo le azioni indispensabili per giungere alla fine dell'avventure, senza perdersi in gesti "inutili". Ovviamente, esaminare con cura ogni angolo del gioco e ascoltare le relative descrizioni è molto utile per entrare maggiormente nell'atmosfera, cosa che non succederà se farete un uso troppo intenso dei nostri suggerimenti. Tranne qualche rero momento in cui Samuel rischierà di morire, non esistono zone dove bloccarsi. Se ritenete di essere giunti a un punto morto, tornate in tutte le stanze, parlate di nuovo con i personaggi e verificate che non ci siano oggetti prelevabili che avevate ignorato: probabilmente, scoprirete da soli il modo per proseguire!

NON RISPARMIATE SUI DIALOGHI
Quando Samuel parlerà con gli altri personaggi, sarete liberi di scegliere tra varie icone che rappresenteranno altrettanti spunti di discussione. Sebbene si possa decidere in ogni momento di abbandonare il discorso, sarà saggio esaurire tutti gli argomenti. Non si sa mai quale personaggio ci darà l'indizio giusto per proseguire nelle nostre indagini.

BUONI O CATTIVI?
A volte, durante i dialoghi, capiterà che il gioco vi faccia scegliere se rispondere in maniera positiva oppure negativa. Decidete secondo le vostre preferenze: sebbene modifichino in parte i dialoghi seguenti, le risposte non avranno alcun effetto sulle azioni che dovrete compiere, né sul finale, che rimarrà unico.

IL PUZZLE DEL MAPPAMONDO
I pianeti sono da collocare sui pioli del mappamondo come se stessimo ricostruendo un modello del sistema solare: dal più vicino, al più lontano

TRUCCHI

rispetto alla nostra stella.
Eccoli nel giusto ordine: Mercurio (piccolo e rosso), Venere (medio e grigio), Terra (medio e colorato), Marte (piccolo e arancione), Giove (grande e strisce), Saturno (grande e giallo), Urano (grande e verde), Nettuno (grande e azzurro) e infine Plutone (il più piccolo, grigio). Si attiverà un meccanismo e sarete in grado di prendere la chiave di William.

SVUOTATE LA FONTANA DEL CASTELLO
Nel secondo capitolo, bisognerà eliminare l'acqua dalla fontana in cui è morto Henry. Il pannello di controllo della pompa presenta tre manovelle che potrete ruotare in entrambi i sensi (con i due tasti del mouse). Il rompicapo è abbastanza semplice: dovrete abbassare il livello della seconda colonna da destra, fino a farlo arrivare a zero. Se siete bloccati, tornate indietro con i movimenti di una delle manovelle e riprovate con le altre subito dopo.

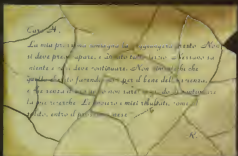
IL PUZZLE DELLE PIETRE
Iniziate spostando la pietra rossa di due posizioni in alto, con tre pietre bianche ai lati; quindi spostate una delle pietre bianche in basso appena sotto a quella rossa. Ora, dovreste essere in grado di spostare tutte le pietre nere di destra nel braccio in basso della croce, rendendo possibile muovere la pietra bianca appena sotto quella rossa all'estrema destra dell'altare.
Adesso, spostate due pietre nere dal braccio in basso e quello di destra. Spostate una pietre bianca dal

10 – REGOLATE I LIVELLI PER SVUOTARE LA FONTANA

Samuel si sentirà poco bene e, dopo una breve chiacchierata con altri personaggi, terminerà il primo capitolo.

CAPITOLO DUE: RITORNO ALLA LUCE

Il giardiniere è stato trovato morto nella fontana, parlate con Bates e con il detective nella sala comune.
Raggiungete la fontana, sul lato destro del castello. Esaminatela con il tasto destro, per notare che qualcosa luccica sul fondo. Scendete in cantina (ora è aperta) e chiedete a Bates **(9)** come prosciugare la fontana. Esaminate il pannello di controllo della pompa, quindi chiedete ancora informazioni a Bates e regolate il pannello in modo da svuotare la fontana **(10)**.
Esaminate la fonte ora vuota, raccogliete la chiave sul fondo e scattate una fotografia al simbolo rosso.
Spostatevi nella serra di Henry. In un cassetto, troverete una scatola da aprire con la chiave appena recuperata. Al suo interno, non ci sarà la ricevuta che cercate, bensì un'interessante lettera indirizzata a Victoria. Parlate con Morris nella scuderia, quindi con Victoria nel castello. La donna vi dirà dove abita il dottor Hermann: luogo che dovrete raggiungere subito dopo. Il dottore vi rivelerà alcuni particolari sulla morte di William e su Henry. Una volta fuori dall'obitorio, raccogliete la lettera stracciata dal bidone piccolo e provate ad aprire il cassone dei rifiuti: sarà chiuso con un lucchetto. Ricomponete la lettera nell'inventario come avevate fatto con la foto **(11)**, quindi tornate

11 – RISOLVETE ANCHE QUESTO PUZZLE

nell'obitorio dopo aver suonato il campanello. Date un'occhiata in giro e, in particolare, alle taniche sotto i lavandini. Parlate con il dottore: svilupperà le foto per Samuel, ma dovrete portargli del toner, acquistandolo al negozio di Murray. Preso il toner, chiedete a Murray dell'oggetto impegnato da Henry: senza la ricevuta non riuscirete a ritirarlo.

COME FARE PASSARE IL TEMPO?

Consegnate il toner al dottore, presto svilupperà le foto. Occorrerà attendere: girate un po' per le varie ambientazioni del gioco e tornate dal medico, fino a quando non troverete le foto pronte da ritirare. Dovrebbe bastare visitare a piedi tutti i luoghi disponibili almeno una volta. Ottenute le fotografie, spostatevi al pub e dialogate con tutti i presenti.

Accordatevi con Mark per un favore speciale: andrete dal dottore e Mark vi aiuterà a distrarlo. Una volta soli all'obitorio, recuperate la ricevuta dalla scatola sullo scaffale in fondo, raccogliete anche da un cassetto un blocco di pasta **(12)** con cui dovrete prendere il calco delle chiavi che si trovano vicino all'uscita, sopra il lavandino.
Tornate al pub, parlate con l'oste e poi con Mark: realizzerà una chiave partendo dal calco.

Girate un po' come in precedenza e tornate al pub, ritirandola dal gestore. Con la chiave aprite il cassone dei rifiuti del dottore, raccogliete i vestiti di Henry dal contenitore, esaminateli e tagliateli con il coltellino: otterrete una gemma.
Recatevi al banco dei pegni di Murray e ritirate l'oggetto lasciatovi dal giardiniere, combinandolo poi con la gemma e l'altro oggetto strano nell'inventario.
È il momento di entrare nella chiesa. Provate ad aprire la grata del campanile, quindi parlate con il prete **(13)** che la schiuderà e vi lascerà accedere all'area chiusa.
Utilizzate l'oggetto che avete costruito con la gemma sull'apertura sotto la candela, quindi esaminate l'altare che sale dal pavimento. Dovrete risolvere il puzzle delle pietre, cambiando di posizione quelle bianche con quelle nere e lasciando al centro la pietra rossa **(14)**.
Calatevi nel passaggio segreto sotto il tappeto. Nella tomba di Marcus Gordon andrà nuovamente inserito lo strano oggetto in un'altra apertura per illuminare l'ambiente. Leggete le colonnine laterali per risolvere l'enigma di questa stanza **(15)**.
Aprite il sarcofago che apparirà e prelevate la chiave sacra e il libro dal corpo di Marcus **(16)**.
Esaminate con il tasto destro del

12 – PRENDETE CIÒ CHE VI OCCORRE DAL CASSETTO

13 – PARLATE CON IL SACERDOTE NELLA CHIESA

14 – SCAMBIATE IL BIANCO CON IL NERO!

15 – UNO DEGLI ENIGMI MIGLIORI DEL GIOCO

16 – AVETE TROVATO LA PRIMA CHIAVE SACRA!

17 – IMPOSTATE LE LEVE IN QUESTO MODO

18 – DOVETE APRIRE QUEL TOMBINO PER PROSEGUIRE

mouse il candeliere a terra e seguite il topo che ne uscirà. Vi ritroverete in una miniera abbandonata. Per fare luce, scovate e girate la valvola sulla destra ed esaminate il meccanismo, posizionate le tre leve al centro, in basso e in alto (nell'ordine) e con l'interruttore accendete la luce **(17)**.

Prendete il tronchese dallo scaffale e la corda a terra, non toccate i cavi elettrici: spegnete l'impianto con il pulsante e usate il tronchese per tagliare il cavo. Provate a uscire dal cancello, esaminatelo con il tasto destro, tagliatelo con il tronchese e recuperate la chiave, con cui potrete superarlo.

Nella seconda stanza, raccogliete la sbarra di ferro e i vestiti dello scheletro a terra. Proseguite fino al montacarichi, esaminate il coperchio sotto il barile e provate a spostare il bidone, senza riuscirvi. Forate il barile con la sbarra **(18)**, ma ancora non sarete in grado di aprire il tombino.

SOLLEVATE IL TOMBINO PER SCENDERE

Legate la corda al coperchio e al carrello, provate a spingere quest'ultimo senza risultati: esaminatelo con il tasto destro per rimuovere il freno e spingetelo in modo da riuscire ad aprire il tombino.

Calatevi di due piani. Circa al centro, vi imbatterete in un quadro elettrico che dovrete aprire con il coltellino. Collegate i cavi in questo ordine: **verde**, **rosso** e **blu**, premendo quindi l'interruttore per ottenere la luce. Aprite l'armadietto con la chiave che recupererete dallo scheletro a terra. Raccogliete il revolver, i proiettili e i progetti. Usate i due proiettili per caricare la pistola. Infine, appropriatevi del diario sul tavolo e leggetelo.
Ora, salite due piani e proseguite nella sala macchine, dove, usando i progetti con il macchinario, riuscirete ad attivarlo. Al piano più basso, esaminate la perdita di vapore:

19 – PARLATE CON L'ANZIANA PARENTE

dovrete tapparla. Tornate alla sala macchine e bagnate lo straccio nella pozza al suolo, quindi usate lo straccio per fermare il vapore.
Esaminate la scatola dei fusibili: uno è bruciato. Bisognerà reperirne un altro dal quadro di controllo al piano più alto, aprendolo con il coltellino. Sistematelo e attivate il tutto azionando i comandi del generatore, sulla sinistra.
Salite al piano intermedio, chiamate il montacarichi con il pannello di controllo e usatelo ancora per aprirlo. Entrateci e salite.
Esaminate la grata, quindi il lucchetto. Sparate un solo colpo al lucchetto per romperlo, uscite e usate il secondo proiettile per uccidere il lupo che incontrerete!

CAPITOLO TRE: EREDITÀ NASCOSTA

Suonate un paio di volte il campanello, guasto. Prendete il chiodo dal piede della statua sulla sinistra e usatelo per far funzionare il campanello.
Mostrate il certificato di morte di William per identificarvi.
Parlate di tutto con Eleonor **(19)**, quindi uscite in cortile e raggiungete la cappella. Tentate di aprirla.

Provate ad aprire ed esaminate anche la porta della casa abbandonata. Posizionate sotto la porta il certificato di morte, quindi recuperate il cavo rigido dal rubinetto

20 – IL LABORATORIO DI RICHARD

TRUCCHI

braccio in basso alla posizione sotto la pietra rossa, riportate le due pietre nere in basso e sarete nuovamente in grado di muovere quella bianca a destra. Due pietre bianche saranno nella giusta posizione. Proseguendo in maniera simile, dovreste essere in grado di completare il puzzle, fino ad avere le pietre bianche messe in orizzontale, la rossa al centro e le nere in verticale.

LA STANZA SEGRETA DI MARCUS GORDON
In questo luogo, troverete quattro colonne con delle lettere "rotanti" e per ogni colonna un libro che ne suggerirà la soluzione.
Le lettere ruoteranno in un senso con il tasto sinistro del mouse, nell'altro usando il destro.
Le quattro parole corrette da inserire sono le seguenti: MAPPA, BUCO, ECO e BARA. Le colonne si abbasseranno e apparirà il sarcofago di Marcus Gordon.

PERICOLO DI MORTE
Ci sono situazioni, in *The Black Mirror*, in cui il protagonista rischia effettivamente di morire, causando la fine improvvisa della partita.
La prima è nel secondo capitolo, toccando il cavo scoperto senza prima aver tolto la tensione.
La seconda è appena fuori dalle miniere, quando Samuel incontra un lupo. Dovrete abbatterlo con il secondo proiettile del revolver.
La terza è nella sala segreta in Galles, un Samuel troppo curioso rischierà letteralmente di perdere la testa!

TRUCCHI

Nel quarto capitolo, al vecchio faro, Samuel avrà la peggio se non sarà rapido dopo aver ripreso i sensi.
Infine, nel sesto e ultimo capitolo, ficcanasare nei buchi sbagliati causerà un pessimo incontro con un palo appuntito.

L'ENIGMA DEL CARILLON
Per aprire il carillon, dovrete cambiare di posto le due pedine bianche e le due nere, muovendole come se fossero dei cavalli degli scacchi sulla minuscola scacchiera che è il coperchio. Spostatele, quindi, a "L": avanti di due caselle e di lato di una. Con questo in mente, non dovrebbe essere troppo difficile sbloccare la situazione.

AMERICAN CONQUEST FIGHT BACK
Durante il gioco premiamo INVIO e inseriamo i seguenti codici per abilitare i corrispondenti trucchi:

babki – per avere subito 5000 risorse
VICTORY – per vincere il livello all'istante
viewall – mostra tutta la mappa
changeunit – permette di modificare l'unità selezionata

ARMED AND DANGEROUS
Armi improbabili, sparatorie, personaggi bizzarri e moltissimo humour sono gli ingredienti base di questo titolo d'azione davvero accattivante! Dopo aver caricato il gioco come al solito selezioniamo il menu "opzioni" e di seguito il menu "trucchi". Poi inseriamo i seguenti codici:

DAJIGSUP – mostra la lista di tutti i trucchi disponibili
WAAAAAAH – attiva la modalità "Topsy Turvy" (modifica la visuale)
AMATINEE – per vedere tutti i filmati del gioco
MISSIONS – permette di selezionare un livello a piacere
PRAYTOME – attiva l'invincibilità
SHIELDME – attiva l'invincibilità
NDMRBLTS – per avere infinite munizioni
SHOESIZE – piedi giganti
EATGRENZ – mani giganti
VERYHIIQ – teste giganti
AMBULNCE – energia al massimo livello
SHOOTMOR – ricarica le munizioni

21 – SABOTATE IL LAVORO DEL POVERO GIARDINIERE!

nella locazione precedente e usatelo con la porta, così da recuperare la chiave e introdurvi nella casa.
Fate scappare il gatto sul caminetto. Raccogliete la chiave che cadrà a terra, usatela per aprire lo sportello a destra del camino e ottenere una candela e un accendino senza stoppino.
Usate il coltello con la candela, quindi lo stoppino con l'accendino con cui riuscirete a illuminare l'armadio e a scoprire il passaggio verso il laboratorio (20).
Parlate con Richard: dovrete rimpiazzare una bottiglia di liquido azzurro che si è rotta a causa del vostro arrivo.
Raccogliete il frammento di vetro con l'etichetta e una delle bottigliette dal ripiano a destra.
Nella stanza adiacente, dal cassetto più piccolo del tavolino, appropriatevi della penna stilografica.
Uscite, riempite la bottiglia al rubinetto e, con la stilografica, tingete l'acqua di azzurro.
Di nuovo nella casa di Richard, raccogliete e inserite nella stufa i giornali vecchi e i ceppi di legno, accendendoli con l'accendino.
Impadronitevi del bollitore sul tavolo, riempitelo d'acqua al solito rubinetto e posizionatelo sulla stufa accesa. Una volta che inizierà a produrre vapore, usatelo per staccare l'etichetta dal frammento di vetro.
Parlate con il giardiniere, spostatevi verso il castello e, tornando, raggiungetelo al campanello. Parlate nuovamente con lui, quindi con Eleonor e fate la spola tra i due fino a quando l'uomo non inizierà a falciare il prato.
Al cancello, afferrate la colla dai suoi attrezzi e usatela con l'etichetta per appiccicarla alla bottiglia, completando l'opera. Dagli attrezzi, prendete anche un cavo.
Date la bottiglia a Richard e parlategli. Tornate dal giardiniere, buttate il cavo nell'erba quando non vi vede, per bloccare la falciatrice, e una volta che si sarà allontanato, rubate le chiavi dalla sua giacca (21).
Con le chiavi aprite la cappella di famiglia, leggete le scritte sopra le tre statue, esaminate la serratura sulla destra e andate a chiedere informazioni a Richard. Fatevi un giro per un po' di tempo e andate nuovamente dall'uomo per sentire la risposta.

COSA FARE CON LE TRE STATUE? Dovrete riempire le tre ciotole nella cappella rispettivamente con: acqua, terra e sangue. Raccogliete il bollitore dalla stanza adiacente, leggete i ritagli sulla porta a sinistra, quindi chiedete a Richard di darvi una boccetta di sangue; in seguito, prendetela dal congelatore. Infine, raccogliete un po' di terra dalla fioriera di fronte alla cappella. Versate le tre sostanze nelle ciotole della cappella, così da attivare un meccanismo.

22 – QUESTA È LA CORRETTA POSIZIONE DELLE TESSERE

Apparirà un enigma da risolvere sullo stile del "gioco del quindici": bisognerà posizionare le tessere come nell'immagine in questa pagina (22). Iniziando dalla fila in basso tutto sarà più semplice. Raccogliete la chiave di pietra e il giardiniere vi caccerà.
Parlate di nuovo con Richard e tornate al castello. Una volta buio, dirigetevi ancora alla casa (23). Troverete la porta chiusa: raccogliete dei sassi sul vicino ponte e lanciateli un paio di volte sulla finestra per chiamarlo. Richard avrà un problemino, ma vi indicherà ugualmente una boccetta di acido. Prendetela e usatela per forzare la cappella ed entrarvi di nuovo. Con la chiave di pietra, aprite la serratura e scendete al piano sottostante.
Esaminate la serratura del cancello che troverete, parlatene a Richard, prendete la chiave del castello dal tavolino, quindi prelevate l'amuleto dal carillon nella sala del maniero (24).
Aprite il cancello con l'amuleto e salvate il gioco, perché Samuel in questa stanza (25) rischia di morire. Leggete la scritta al centro, quindi esaminate il terzo teschio da destra (in alto). Fatelo cadere lanciandogli dei sassi. Osservandolo a terra, noterete una chiave oltre una grata. Recuperate un attizzatoio dalla casa di Richard e con questo prendete la chiave. Usatela con il pilastro al centro, aprite finalmente il sarcofago e recuperate la seconda chiave sacra dai resti di Dergham Gordon.

GIOCHI COMPUTER

IL PROSSIMO MESE

Siete giunti a metà dell'avventura, nel prossimo numero di GMC i suggerimenti per terminare *The Black Mirror*.

23 – DI NUOVO DA RICHARD, DI NOTTE

24 – SCAMBIATE ANCORA I BIANCHI CON I NERI

25 – UNA CRIPTA MOLTO PERICOLOSA

GMC FESTEGGIA IL NUMERO 100 CON IL GIOCO COMPLETO MAFIA

E NELL'EDIZIONE BUDGET GIOVANNA D'ARCO: WARS AND WARRIORS

NON PERDETE IL NUMERO DI FEBBRAIO DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER - IN EDICOLA DA VENERDÌ 28 GENNAIO

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (www.mattscape.com) si occupa di cinema, videogiochi e nuovi media. Coordinatore del Corso di Specializzazione in Videogame Design presso l'Istituto Europeo di Design (Milano), è il curatore della collana Ludologica (www.ludologica.com), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi. Il suo ultimo libro, scritto a quattro mani con Mary Flanagan, si intitola "*The Sims*. Similitudini, Simboli & Simulacri" (Edizioni Unicopli, novembre 2003). Sta preparando altri due volumi, "*SimCity*. Mappando le città virtuali" e "*Civilization*. Il neo-imperialismo videoludico", che saranno presto pubblicati. Insegna cinema e cultura del videogame presso la Libera Università di Lingue e Comunicazione (IULM) di Milano. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con "Giochi per il Mio Computer". Per contattarlo: matteo.bittanti@futuremediaitaly.it.

NON CHIEDETE QUELLO CHE I VIDEOGIOCHI POSSONO FARE PER VOI, MA QUELLO CHE VOI POTETE FARE PER I VIDEOGIOCHI

IL 22 novembre scorso – quarantunesimo anniversario della morte di John Fitzgerald Kennedy – la software house scozzese Traffic Games ha presentato *JFK Reloaded*, un prodotto interattivo che consente di vestire i panni di Lee Harvey Oswald, il "presunto" assassino del presidente statunitense.

In *JFK Reloaded*, l'utente ha la possibilità di simulare l'omicidio, sparando tre colpi all'indirizzo del corteo presidenziale sulla Dealey Plaza di Dallas, Texas. Un'esecuzione accurata viene premiata con un punteggio elevato. Per gli sviluppatori, *JFK Reloaded*, non è un videogioco vero e proprio, quanto, piuttosto, una ricostruzione videoludica di un fatto realmente avvenuto, in bilico tra il documentario e la simulazione. La differenza è solo apparentemente trascurabile.

Le polemiche non si sono fatte attendere. Il portavoce di Edward Kennedy, ultimo fratello del presidente assassinato, ha definito *JFK Reloaded* "ignobile". Accanto a questa comprensibile e legittima reazione "emotiva", possiamo individuare almeno altre tre tipologie di risposte. C'è chi ha contestato duramente il presupposto ideologico di *JFK Reloaded*, condannando il fatto che la simulazione sia modellata sulle conclusioni dell'indagine governativa Warren, secondo cui il presidente Kennedy venne ucciso da un unico cecchino (Lee Harvey Oswald, appunto), appostato al sesto piano del Texas School Book Depository di Dallas. A ben vedere, questa accusa non regge. Ogni prodotto culturale, dal film al romanzo, descrive una situazione, un evento, un processo a partire da uno specifico punto di vista. Sta al destinatario della comunicazione accettare o meno il messaggio.

Una seconda critica è stata mossa al "fattore realismo": *JFK Reloaded* si avvale di soluzioni grafiche che privilegiano la verosimiglianza, rispetto all'astrazione. In aggiunta al punto di vista di Oswald, il giocatore è in grado di seguire l'attentato dagli occhi dell'operatore Abraham Zapruder e può personalizzare l'esperienza dell'omicidio, variando a piacimento alcuni dettagli (dalla velocità delle pallottole, alla crudezza grafica della scena; dalle condizioni meteorologiche, al rinculo del fucile). Questa accusa – che investe la dimensione più propriamente "estetica" del prodotto – mi lascia perplesso. Nessuno si sognerebbe di incolpare Art Spiegelman di aver banalizzato il dramma dell'Olocausto per aver usato gatti e topi al posto di nazisti ed ebrei in "Maus". L'estetica non va confusa con l'etica. Non solo. CNN, Sky News e molti altri network di informazione si servono ormai da anni di ricostruzioni digitali di eventi sfuggiti alle telecamere, e lo fanno proprio perché la tecnologia consente di ottenere risultati vicini al fotorealismo.

Un terzo rimprovero, di natura squisitamente economica, accomuna tutti coloro che hanno condannato la decisione di Traffic Games di commercializzare *JFK Reloaded*, fissando a 9,99 dollari il costo di download e premiando il miglior "giocatore" con un assegno di 100.000 dollari. Così facendo, Traffic avrebbe "banalizzato" l'evento. Trovo anche questa valutazione poco sensata: nessuno ha condannato Oliver Stone per aver preteso il pagamento di dieci dollari per assistere alla proiezione del film "JFK" (1991), né è stato accusato di aver sfruttato biecamente una tragedia per arricchirsi. Personalmente, reputo titoli come *Manhunt*, *Soldier of Fortune* e *America's Army* molto più insidiosi e subdoli di *JFK Reloaded*. In quest'ultimo, il messaggio – condivisibile o meno – è tutt'altro che ambiguo. Nei tre titoli citati, al contrario, dietro al pretesto del gioco elettronico si celano tre dottrine inquietanti: il puro nichilismo, la propaganda politica, il reclutamento militare. Il fatto che la critica – specializzata e generalista – tenda a trascurare questi aspetti, concentrandosi su fattori puramente formali quali "la grafica" e il "sonoro", dovrebbe farci riflettere. Allo stesso modo, è significativo che si parli poco del realismo con cui i vietnamiti vengono massacrati nei recenti simulatori bellici (da *Vietcong* a *Shellshock: Nam '67*).

Oltre a Edward Kennedy, numerosi politici, intellettuali, giornalisti e persino giocatori hanno denunciato Traffic Games per aver sfruttato a fini commerciali il tragico evento. Queste delazioni, tuttavia, mi paiono deboli. Da tempi non sospetti, la letteratura, il cinema, la musica, il teatro e i fumetti rileggono la cronaca più truce, ricostruendo attraverso la mediazione della fiction eventi drammatici – dai genocidi, agli attentati terroristici. L'idea che un fatto di cronaca possa essere simulato e non semplicemente narrato, tuttavia, crea scalpore, sdegno, astio. Il senso di *JFK Reloaded* sta tutto qui: Traffic Games tenta di dirci che l'unico modo di comprendere la realtà, oggi, è attraverso la rappresentazione virtuale. Ci mostra che uccidere Kennedy con un fucile dal sesto piano di un palazzo è assai più arduo che stendere un nazista in *Medal of Honor*. È un'affermazione forte, che non tutti sono in grado di comprendere, men che meno di accettare.

Infine, vale la pena di sottolineare che l'intera operazione è stata condotta con grande acume "commerciale": informando Edward Kennedy una settimana prima dell'uscita del gioco, Kirk Ewing, fondatore e presidente di Traffic Games, ha potuto sfruttare abilmente l'inevitabile vespaio di polemiche che si è venuto a creare. Il fatto che Ewing abbia lavorato in precedenza a titoli "Made in Rockstar" come *State of Emergency*, mi convince sempre più che sia il marketing, e non il "game design", il principio propulsore di quel circo altrimenti noto come industria dei videogame.

Come ci si poteva aspettare, *JFK Reloaded* di Traffic Games ha suscitato un vespaio di polemiche, ma sono tutte motivate?

IL FILOSOFO RISPONDE

I temi proposti dal nostro Matteo Bittanti suscitano spesso reazioni tra i lettori. Il Filosofo risponde alle missive inviategli a pagina 11.